

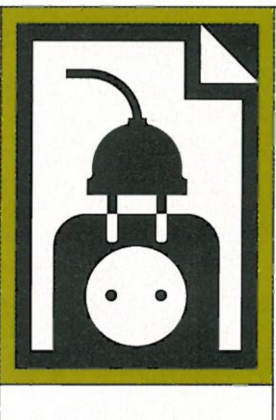
núm 122 julio-agosto 2002 • 2,40 euros • 2,55 euros (Canarias, Ceuta y Melilla)
Especial Verano
SÓLO 2,40 €
SUPERJUEGOS
¡MÁS DE 150 JUEGOS!
+ 2 superguías
+ supertrucos
super guía
PRISONER OF WAR
super guía
STAR WARS ROGUE LEADER
PRISONER OF WAR+
STAR WARS ROGUE LEADER
TE MOSTRAMOS
TODOS LOS
JUEGOS DEL E3
PARA PS2, XBOX, GAMECUBE, GBA, PSONE...
STUNTMAN, O COMO CONVERTIRSE EN UN AUTÉNTICO ESPECIALISTA
DE CINE AL VOLANTE DE LOS VEHÍCULOS MÁS ESPECTACULARES
8 420565 037006 00122

SUMARIO Nº 122



PRESS START

EDITORIAL




José Luis del Carpio

El E3, como cada año, ha puesto las cosas en su sitio. La numerosa oferta de juegos augura un futuro inmediato prometedor, que tendrá su auge en la campaña navideña que, como el año pasado, hará que los mejores títulos del año se concentren en apenas 2 ó 3 meses. El pastel es demasiado jugoso como para no apostar fuerte, y parece que todas las compañías quieren su parte. Es difícil vaticinar cuáles van a ser los juegos más importantes de esos meses, pero quedaros con dos nombres: El Señor De Los Anillos y Harry Potter. El primero, con dos juegos de dos diferentes compañías, y el segundo con el salto a los sistemas de entretenimiento de última generación tras su abrumador éxito del año pasado. El aumento de consolas vendidas y la bajada de precios ha rejuvenecido la edad media del jugador, que en el caso de Harry Potter, es su público más objetivo. Con El Señor De Los Anillos no ocurre lo mismo, ya que su espectro de usuarios es amplísimo (no existen cortapisas en función de la edad) y, como hará Harry, aprovechará el tirón de la película que se estrenará simultáneamente. Estos dos son los dos más claros triunfadores de la próxima Navidad, pero sería injusto olvidarnos de otros títulos que lucharán codo con codo por ganarse las simpatías de los usuarios. En el reportaje del E3 os anticipamos cuáles van a ser esas futuras estrellas y os animamos a que hagáis vuestras propias quinielas. Seguro que habrá más de una sorpresa. Respecto a la guerra de las consolas que protagonizan Xbox, GameCube y PS2, las conclusiones tras el E3 son claras: Xbox ofrece una gran cantidad de juegos (lo que echábamos en falta el año pasado); GameCube calidad y títulos muy específicos y PS2, quizá, un equilibrio entre ambas cosas. Es decir, todas tienen argumentos más que de sobra para ganar.

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López y John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto y Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director Editorial de Revistas: **Jesús Maraña**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de Finanzas y Control de Gestión del Grupo: **Conrado Carnal**

Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano y Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Lázaro Fernández, J. Iturrioz, Dani Rodríguez, J. Bautista, J. C. Sanz, L. Mittard, Jorge Martínez** (imagen) y **Ana Márquez** (edición)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Teléfono: **91 586 33 00** E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Proyectos Editoriales: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Alvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Angel Aranda**
Dirección de RR HH: **Juan Buj**
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,55 euros (425 pesetas) incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



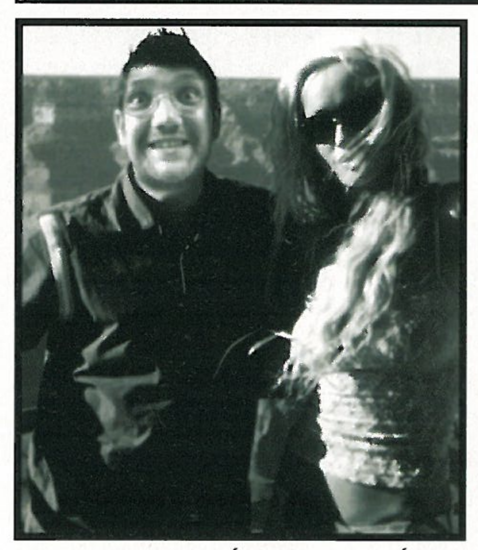
Pasatiempos de verano

PARA QUE NO TE ABURRAS EN LA PLAYA, TE PROPONEMOS TRES DIFERENTES ACTIVIDADES

BUSCA LAS 5 EXCUSAS TÍPICAS PARA RETRASAR UN CIERRE

A	D	C	A	F	N	E	G	N	K	L	O	P	S	T	F	W	I	A	D	E	W
W	F	O	E	S	O	G	K	S	D	I	Z	C	A	C	A	E	S	R	M	A	X
D	I	M	N	E	S	H	P	V	I	Z	A	B	P	T	M	A	C	P	I	S	E
R	A	B	E	N	F	R	J	C	T	R	O	L	D	C	Z	B	I	S	M	C	C
L	G	H	S	F	A	V	O	T	U	N	B	H	T	M	F	O	Z	W	Y	F	A
N	O	H	A	N	L	L	E	G	A	D	O	L	O	S	J	U	E	G	O	S	E
P	O	M	P	E	T	A	S	P	I	P	L	I	D	I	S	A	R	F	O	N	O
E	P	I	O	J	A	P	U	P	O	C	R	A	C	K	A	B	O	B	L	A	P
W	I	C	E	I	N	T	Z	C	N	K	T	S	E	I	O	R	A	W	K	Z	D
U	L	A	C	U	L	P	A	E	S	D	E	P	R	O	D	U	C	C	I	O	N
N	O	T	J	F	O	V	I	V	A	E	L	C	I	D	Q	N	A	E	F	N	K
Q	U	E	P	A	S	A	T	R	U	P	T	R	U	P	W	O	L	V	O	P	C
R	Y	P	G	K	A	I	I	M	E	T	A	G	A	R	T	E	A	I	R	E	B
R	V	A	A	N	P	E	L	A	T	S	A	H	E	I	P	S	M	V	L	N	Q
E	J	J	N	C	O	M	E	M	E	L	O	N	O	D	O	T	A	A	R	A	O
P	Z	E	A	S	Y	T	R	I	P	U	D	O	D	A	N	A	R	E	O	T	S
A	Y	V	S	I	O	E	M	U	M	B	L	E	O	S	O	M	E	L	K	S	N
P	W	O	E	P	S	F	T	N	U	B	L	E	E	Z	T	A	S	F	J	E	O
O	A	P	U	P	I	T	O	D	I	N	A	P	U	P	I	L	O	A	W	P	F
S	L	A	Z	A	R	O	N	O	H	A	V	E	N	I	D	O	N	R	M	A	L
O	W	B	O	Y	B	E	B	O	P	A	C	W	P	C	I	N	C	Y	T	C	A

¿QUÉ TIENEN EN COMÚN ESTAS TRES IMÁGENES?



LOS LIGUES DE LOS SÁBADOS DE DE LÚCAR



SUPERMAN



DRÁCULA

RE: LAS TRES SON PURA FICCIÓN

¿ERES UN APASIONADO DE LOS JUEGOS? AVERÍGUALO CON EL AFAMADO TEST DE CASPOWSKY

En este célebre test de **Caspowsky**, el afamado psicólogo húngaro, podrás descubrir tu coeficiente de afición al videojuego. Contesta lo primero que se te venga a la mente. Quizá no entiendas el porqué de las conclusiones, pero desengáñate. Los resultados han sido probados a nivel mundial con unos niveles de acierto superiores al 90%.

1) Vas con De Lúcar por la playa y ves a dos rubias impresionantes poniéndose crema...

a) Metéis tripa y os dirigís hacia ellas con el firme propósito de quedar para ir a tomar algo por la noche.
b) Pasas de largo porque fijo que sus novios son los socorristas cachas y ya hiciste ayer el suficiente ridículo en la disco.
c) Qué va, prefiero jugar al Pro Evolution Soccer y abrazarme al mando.
d) Les pides un poco de crema para que no se le queme el flequillo a **De Lúcar**.

2) Quedas con The Scope en Tarifa y de repente ves a una patera acercándose a la playa...

a) Os largáis a toda leche porque fijo que al **Scope** le confunden con un ruandés y la guardia civil os mete en el calabozo.
b) Recordáis que tenéis el juego Pirates sin empezar y os vais a casa.
c) Esperáis a que se bajen y tomáis prestada la patera para dar una vuelta a las del bikini de la toalla de al lado.
d) Vais a buscar a las rubias de **De Lúcar** para que os presten más crema.

3) Nemesis y tú en Benidorm os vais a tomar un par de copas. De repente veis a Britney Spears que os pide fuego...

a) Incendias a lo bonzo a **Nemesis** para impresionar a la cantante.
b) Al oír la palabra fuego, volvéis a casa para echaros una partida con Fire Blade.
c) Le quitas la camiseta a **Nemesis** para destacar más y que se fije en ti.
d) Pillas el coche y vas donde las rubias de **De Lúcar** a por un poco de crema por si cuela con la escusa de que se está pelando los brazos.

4) Este año el E3 se celebra en San Xenxo, y te vas con Doc para cubrirlo. En la entrada de la feria Michael Jordan aparece y os hace indicaciones para que os acerquéis.

a) Buah!, seguro que lo hace para reirse de la estatura de **Doc**, así que mejor paso y me voy a ver los juegos
b) Me acerco le convenzo de que se lleve a **Doc** para siempre a Estados Unidos como mascota a cambio de una ración de pulpo.
c) Me vuelvo al hotel con **Doc**, que ha decidido que mola más una partidita al NBA Street que currar, o que conversar con el mejor jugador de la historia.
d) Pillo un avión y le pido prestada más crema a las rubias de **De Lúcar** para untársela a Michael, que le vemos un poco quemado por el sol.

5) Antes de que se acabe el verano, me apunto con The Elf a un cursillo de windsurfing. Nos alejamos un poco y nos topamos con un tiburón.

a) Empujo a **The Elf** al agua para poderme escapar mientras le mordisquea las varices, y así pillar su puesto en la revista.
b) Hacemos una empopada y volvemos a tierra para jugar una partidita a un juego de pesca.
c) Le leo la última review de **The Elf** para que, mientras medita qué es eso del espacio lúdico-temporal y, mientras bosteza, largarnos.
d) Rebusco en mis bolsillos y encuentro un bote de la crema de las rubias de **De Lúcar** y enveneno al escualo.

Puntuaciones:

1)	2)	3)	4)	5)
a) = 3	a) = 1	a) = 1	a) = 1	a) = 4
b) = 1	b) = 4	b) = 4	b) = 3	b) = 3
c) = 4	c) = 3	c) = 3	c) = 4	c) = 1
d) = 0	d) = 0	d) = 0	d) = 0	d) = 0

19-20 puntos
Lo tuyo es escandaloso. Serías capaz de jugar a la **Game Boy** en tu propia boda y retrasar el «si quiero» hasta pasar de fase. Deberías refrenar un poco tus pasiones y dedicar el tiempo a otras tareas más mundanas, como la ingesta de bocatas de chorizo, el ligoteo nocturno o, por qué no, a aprobar las matemáticas de 3º de la ESO, que con 25 tacos ya va siendo hora.

De 15 a 18
Bien, te gustan los videojuegos, pero sabes que hay algo más. Tu familia te sigue reconociendo e, incluso, hay algún bar de tu ciudad que el camarero sabe como te llamas. Fenomenal, tienes el equilibrio perfecto, eres un apasionado pero con un gran autocontrol. Eso sí, que sepas que los miembros de este nivel suelen ser solteros, les huelen los pies y tienen los dientes verdes, y me da que tú no eres la excepción...

De 5 a 15
No es que te apasionen, pero les ves su gracia y hay días en que les dedicas mucho tiempo y otros que no. Vale que nunca te has acabado un *RPG*, pero a los juegos deportivos te defiendes igual que cuando te robaban el bocata en el recreo. Compras la revista casi siempre, aunque más que leer sólo miras las fichas y las pantallas. Pero la compras. Así que nos sigues cayendo bien.

De 0 a 5
La verdad es que para ti los videojuegos son menos que un simple pasatiempo. Te gustan, te distraen, pero no tienes ni idea de los últimos lanzamientos. Probablemente no seas un comprador habitual de la revista, sino que la estás leyendo en alguna peluquería. Así que desde aquí te deseamos una mujer o un marido de físico difícil, que el único gordo que te toque sea el vecino del tercero y que la consola, cuando la pongas, se cargue tu tele y, de paso, te electrocute un dedo de la mano.

GREC 2002

Teatro, música y danza

El 25 de junio comienza en **Barcelona** el **Grec 2002**, un festival y 24 escenarios diferentes. El **Grec** consolida su perfil de festival de creación que potencia el nivel artístico y la producción propia. Este año, por ejemplo, se presentarán nada menos que 19 producciones propias. Comenzará con *La Ópera De Los Cuatro Cuartos*, de **Bertolt Brecht**, con dirección a cargo de **Calixto Bieito**.

TOP



PlayStation 2. 1 Final Fantasy X 2 Medal Of Honor Frontline 3 RE Code Veronica X (Platinum) 4 Gran Turismo (Platinum) 5 GTA III

PSone. 1 Final Fantasy IX (Platinum) 2 Metal Gear Solid (Band) 3 Final Fantasy Anthology 4 Dragon Ball Final Bout 5 Final Fantasy VIII (Platinum)

Dreamcast. 1 Tony Hawk's Pro Skater II 2 Metropolis Street Racer 3 Sonic Adventure 4 Resident Evil 3 5 Sega Rally 2

GameCube. 1 Super Smash Bros. Melee 2 Star Wars: Rogue Leader 3 Spider-Man: The Movie 4 Pikmin 5 Sonic Adventure 2

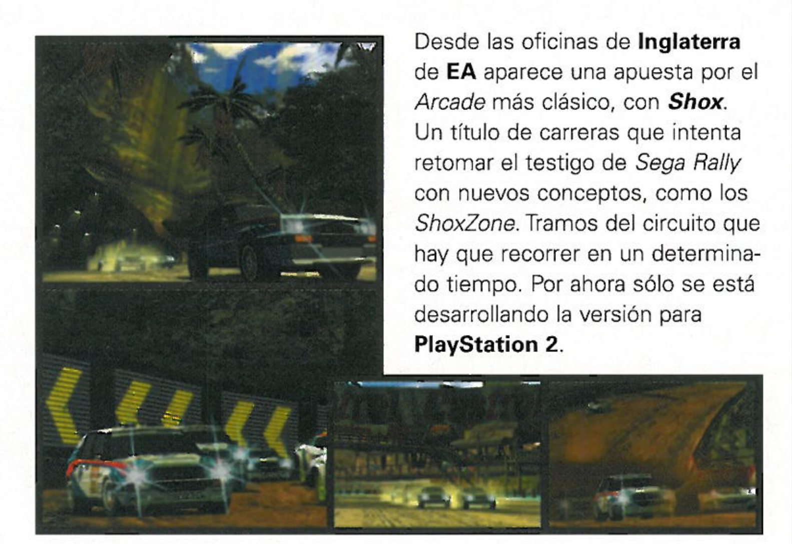
Game Boy Advance. 1 Golden Sun 2 Super Mario Advance 2 3 Sonic Advance 4 Super SF II Turbo Revival 5 Mario Kart Super Circuit

Xbox. 1 Moto GP 2 Spider-Man: The Movie 3 Halo 4 Dead Or Alive 3 5 NBA Inside Drive 2002

NOTICIAS

ELECTRONIC ARTS

Shox

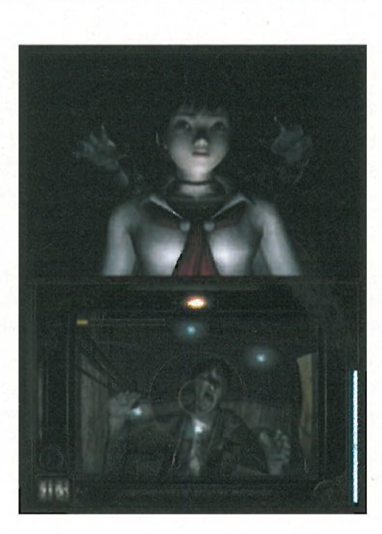


Desde las oficinas de **Inglaterra** de **EA** aparece una apuesta por el *Arcade* más clásico, con ***Shox***. Un título de carreras que intenta retomar el testigo de *Sega Rally* con nuevos conceptos, como los *ShoxZone*. Tramos del circuito que hay que recorrer en un determinado tiempo. Por ahora sólo se está desarrollando la versión para **PlayStation 2**.

WANADOO

Project Zero

Tecmo ha realizado un magnífico trabajo para mantener el *Survival Horror* vivo entre los usuarios de **PlayStation 2**. La distribución en **Europa** correrá a cargo de la compañía **Wanadoo**. La intrigante aventura de ***Project Zero*** está ambientada en una tétrica mansión japonesa plagada de espíritus. La protagonista, **Miku**, deberá capturarlos utilizando una cámara fotográfica que es el único arma del juego. A la magnífica ambientación hay que sumar intrincados *puzzles* y que está traducido al castellano.



EA GAMES

Ty The Tasmanian Tiger



En la tradición de *Sonic* o *Crash Bandicoot*, **EA Games** nos presenta otro carismático personaje protagonista de un *arcade* de plataformas. La fauna australiana ha servido de inspiración a **Krome Studios** para crear a los enemigos de este tigre, una especie extinguida pero que se espera que podrá volver a pisar la Tierra en el 2008 gracias a los avances en genética. Por fortuna, no habrá que esperar tanto para ver en acción a **Ty**. Sólo hasta el próximo invierno, en **PS2** y **GameCube**.

SONY C.E.

GT Concept



El Volkswagen W12 será una de las estrellas de **GTC**.

El 17 de julio, y al precio de 39.99 Euros, **Sony C.E.** pone a la venta *GT Concept*, la actualización de *Gran Turismo 3* que incluye las últimas novedades del sector del automóvil así como un amplio número de prototipos presentados en los salones del automóvil de **Tokio** y **Ginebra**. La versión europea del juego incluirá, aproximadamente, 90 coches de fabricantes japoneses, coreanos, europeos y americanos.

NINTENDO

Temporada Agosto/Septiembre

Aunque **Nintendo** reserva para el final del verano el grueso de sus lanzamientos en **GameCube** y **GBA**, ha decido aliviar un poco los calores estivales de los propietarios de **Pokémon Mini** con la comercialización en agosto de *Pokémon Mini Shock Tetris*: el legendario *puzzle* creado por **Alexei Pajitnov** adaptado al universo de **Pikachu** y Cia. En septiembre llegarán los platos fuertes: *Super Mario Sunshine, Doshin The Giant* y *Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse* para **GameCube**. El primer juego de **GC** protagonizado por **Mario** es uno de los juegos más esperados del año. En el frente **GBA**, septiembre nos traerá *Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie*, la adaptación del clásico de **SuperNintendo** comercializado en su día por **Capcom**.



En estos meses de verano podréis aliviar la espera de Mario Sunshine para **GC** con el refrescante Pokémon Mini Shock Tetris.

CAPCOM

Dino Stalker





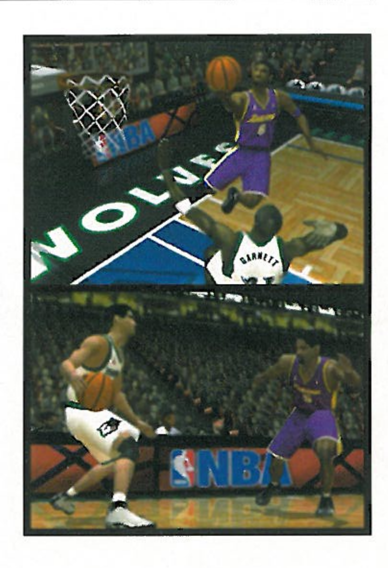
En uno de los niveles iremos a bordo de una lancha disparando pterodáctilos y evitando rocas cayendo del acantilado.

Capcom ha unido al universo de *Dino Crisis* el sistema de juego de *Gun Survivor*. El resultado es el mejor título de esta saga que verá la luz para **PlayStation 2** en septiembre. En el juego encarnamos a un piloto norteamericano en la Segunda Guerra Mundial. Cuando está a punto de morir es trasladado en el tiempo a una isla infestada de dinosaurios. Con un armamento futurista, el aviador tendrá que abrirse camino por la jungla luchando contra velociraptores, T-Rex y otras bestias jurásicas. La aventura está dividida en niveles. Normalmente, el jugador tendrá que alcanzar un lugar determinado luchando contra el cronómetro y abatiendo el mayor número de enemigos. A lo largo del camino encontrará armas, botiquines y objetos que le permitirán aumentar el tiempo restante para llegar con éxito al final de cada misión. ***Dino Stalker*** es compatible con la *G-con 2*, para que los amantes de los *shooter* puedan disfrutarlo al máximo.

EA SPORTS

NBA Live 2003

Todavia queda mucho para el mes de noviembre (fecha en la que llegará a las tiendas), pero **Electronic Arts** ya ha hecho públicas las primeras imágenes de la nueva entrega de *NBA Live*, la primera en aparecer para **GameCube** y **Xbox**, además de ser también para **PS2** y **PSone**. Entre las mejoras que ofrecerá esta entrega respecto a las anteriores, podréis encontrar rebotes realistas, una animación aún más fluida y mejoras en el *dribbling*.



NBA Live 2003 *promete dar un gran salto cualitativo respecto a anteriores entregas de esta saga.*

ELECTRONIC ARTS

Harry Potter y la Cámara Secreta

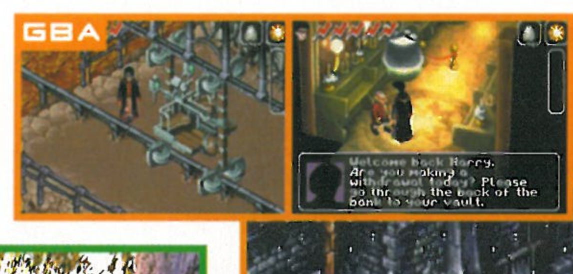


*La calle Diagon, los jardines prohibidos de **Hogwarts**... Seguirán presentes, pero esta vez representados con un entorno gráfico sorprendente.*

El grado de detalle y realismo alcanzado con la segunda entrega de Harry Potter es magistral

*Por las pantallas, podemos observar que la versión de **PS2** mantiene el sistema de combinación de botones, que se empleó para **PSone**, para realizar hechizos.*

Tras derrotar a **Lord Voldemort**, **Harry** espera impaciente en casa de sus tíos *muggles* el inicio del segundo curso de Magia y Hechicería. Pero unos extraños sucesos en **Hogwarts** hacen que el joven aprendiz de mago regrese antes de tiempo a la escuela. Así es como comienza la segunda entrega de la novela de **J.K. Rowling** y como **Chris Columbus** lo va a llevar a la gran pantalla, cuyo estreno se prevé el 15 de noviembre. Además, esta vez, ninguna plataforma se va a quedar sin su adaptación a videojuego, pues no sólo **PSone** y las dos consolas portátiles de **Nintendo** van a tener su versión de *La Cámara Secreta*, sino que **Xbox**, **GameCube** y **PS2** también van a ser las que nos inducirán a descubrir el misterio que asola a **Hogwarts**. Y para que os vayáis haciendo una idea, aquí tenéis las primeras imágenes.



Podrás transferir mapas, items mágicos y hechizos secretos a la versión de GC a través del Link Cable.



*La versión para la consola de **Microsoft** se presenta en una aventura de acción en la que no faltarán las clases de Pociones y defensa contra las Artes Oscuras.*


PlayStation 2
ATARI
REFLECTIONS
CHAPMAN
"Afrontémoslo. ¿Quién quiere salir con un hombre
que conduce con las cuatro ruedas sobre la carretera?"
"A PARTIR DE SEPTIEMBRE TENDRÁS QUE
HACER ALGO MÁS QUE CONDUCIR"
STUNTMAN
DE LOS CREADORES DE LA SAGA DRIVER
PlayStation 2
STUNTMAN
ENCUENTRA MÁS INFORMACIÓN EN
WWW.STUNTMAN-GAME.COM
Stuntman™. Atari Interactive Inc. 2001. All rights reserved. © copyright 2001 Infogrames. Created and developed by Reflections Interactive limited, an Infogrames studio. Published and distributed by Infogrames™. Reflections™, the Reflections logo and the Stuntman logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



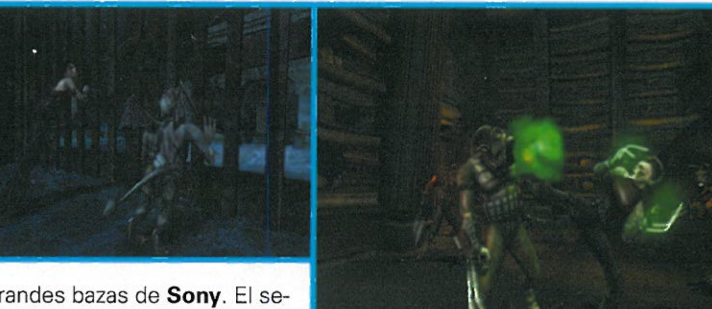
Bienvenidos al E3 más importante de la historia, por cantidad y calidad de títulos.



SONY C.E.

PRIMAL





La protagonista de **Primal** mutará y cambiará sus atributos físicos dependiendo del escenario en el que se encuentre.

Viaja a un lugar entre la vida y la muerte y descubre tu lado más demoníaco de mano de **Studios Cambridge**. Esta aventura 3D en tercera persona es una de las grandes bazas de **Sony**. El secreto de su éxito será su espectacular apartado gráfico, que incluye el modo 16:9 nativo, y una jugabilidad centrada en la lucha.

RATCHET & CLANK



***Insomniac** ha unido el impresionante motor gráfico de Jak & Daxter a un sistema de juego que mezcla plataformas 3D, aventura y shoot'em-up.*

De mano de los creadores de la saga *Spyro The Dragon*, nos fue mostrado en el **E3** una aventura que mezcla plataformas, aventura y *shoot'em-up*. Haciendo uso del motor gráfico que dio vida a *Jak & Daxter*, los programadores de **Insomniac** han creado un inmenso universo por el que camparán a sus anchas **Ratchet**, el protagonista, (una especie de zorro) y su compañero **Clank** (un robot capaz de transformarse en infinidad de artilugios).

THE GETAWAY

Los chicos de **Team Soho** presentaron una versión casi final de su espectacular mezcla entre *Grand Theft Auto 3* y *Headhunter* en las calles de **Londres**.



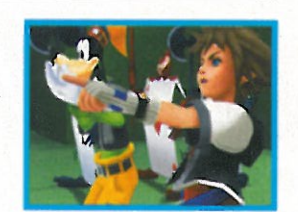
EYETOY

Este original título promete una nueva forma de entender la interacción con **PS2**. Tan solo necesitaremos una *webcam* para jugar.



KINGDOM HEARTS

El peculiar *Action-RPG* de **Square** mezcla gran cantidad de personajes de **Disney** y se hizo un hueco en el *stand* de **Sony** en este **E3 2002**.



SLY COOPER

Si no fuera por su protagonista y su vistoso apartado gráfico, gobernado por el efecto *cell-shading*, cualquiera diría que estamos ante un nuevo *Metal Gear Solid*.



GT CONCEPT 2002

El rey del asfalto lúdico regresa a los 128 *bits* de **Sony** con un título que presenta lo mejor de los salones de **Tokio** y **Ginebra**. **Polyphony** ha eliminado el modo *GT*, concentrando sus esfuerzos en hacer el modo *Arcade* lo más divertido posible, mejorando el apartado gráfico de *GT3* y añadiendo vehículos como el *Lotus Elise Type 72* o el *Toyota Pod*.



*Estos vehículos que véis aquí son algunos de los 80 diferentes prototipos que **Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva** nos permitirá pilotar.*

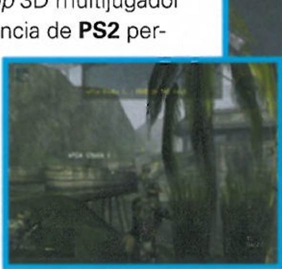
DOCY DANI3PO

SONY C.E.

SOCOM: U.S. NAVY SEALS

Junto con la conexión a **Internet** a **PlayStation 2** llegará el primer *shoot'em-up* 3D multijugador *On-line*. La potencia de **PS2** permitirá mostrar unos detalladísimos escenarios situados en **Alaska**, **Tailandia** y **El Congo**, mientras que la experiencia de *Navy SEALS* ha servido para hacer uno de los *shooters* más reales de la historia. Aunque su modo de juego principal es el *Multiplayer On-line*, posee un modo para un jugador con 12 niveles.





El género rey en el juego On-line llegará a PlayStation 2 de mano de Sony.

APE ESCAPE 2

El primer juego para **PSone**, *Dual Shock Only*, llega a **PS2** con nuevas armas, mejores gráficos y un modo Multijugador.



TEKKEN 4

La cuarta entrega de *Tekken* se dejó ver en el **E3** para que todo el mundo apreciase su nueva jugabilidad y aspecto gráfico.



THE MARK OF KRI



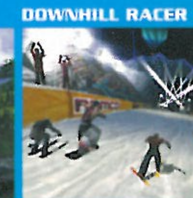
Directamente desde los estudios de **Sony** en **San Diego** llega esta original aventura. ***The Mark Of Kri*** mezcla una estética digna del mejor filme de **Disney** con un control y un sistema de lucha original.

OTROS JUEGOS

Estos son algunos de los demás títulos presentados en el *stand* de **Sony**. El mejor, sin duda, *FFXI*.

FINAL FANTASY XI

DOWNHILL RACER



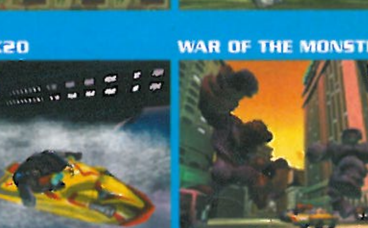
WILD ARMS 3

DARK CLOUD 2



JET X2O

WAR OF THE MONSTE



ACCAIM

TUROK EVOLUTION

Treinta enemigos diferentes saldrán a tu paso, además de trampas que intentarán acabar con el prota.

La primera incursión del cazador de dinosaurios en **PS2** nos presenta una precuela de los anteriores títulos. Aparte de las fases ya conocidas, en las que llevamos al protagonista bajo una perspectiva en primera persona y acabamos con todos los enemigos, ya sean saurios o los lagartos bípedos, existirán otras secuencias del juego en las que controlamos a un *pteranodon*. Además, incluirá modo para cuatro jugadores. Septiembre es su fecha estimada de lanzamiento.

VEXX

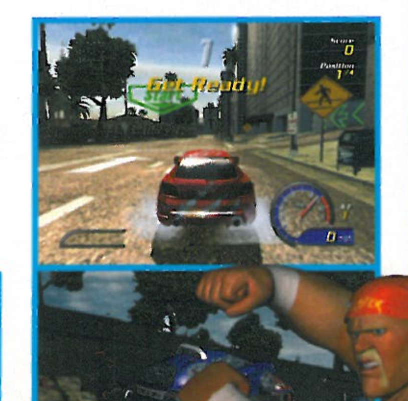
El protagonista de este juego de plataformas intentará convertirse en algo así como la mascota de **Acclaim**. Armado con superpoderes, deberá superar 18 variados niveles.

El próximo mes de octubre este poco innovador plataformas en 3D estará en la calle.



BURNOUT 2

Los desarrolladores de **Criterion** han creado una secuela de su explosivo juego de conducción que mejora todos los aspectos del original, pero en especial la espectacularidad de los choques y los diferentes modos de juego.



OTROS JUEGOS

Los deportes (o algo parecido a ellos) son los protagonistas del resto de lanzamientos de **Acclaim** para **PS2**. Lucha libre y una novedosa entrega de *Dave Mirra*.

DAVE MIRRA BMX



LEGENDS OF WRESTLING 2



ELECTRONIC ARTS

OTROS JUEGOS

Además de toda la serie deportiva de **EA**, en su *stand* pudimos ver juegos tan impresionantes como *The Sims*, mejorado con respecto a la versión **PC**, *James Bond: Night Fire* o *Need For Speed: Hot Pursuit II.*

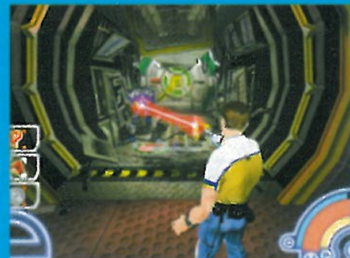
THE SIMS



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2



RTX RED ROCK



JAMES BOND: NIGHT FIRE



INDIANA J. AND THE EMPEROR'S...



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

El título mostrado por **Electonic Arts** y basado en los dos primeros capítulos de la famosa novela de **J.R. Tolkien**, encandiló a la totalidad de asistentes al **E3**. Allí, sólo se mostró un escenario, la batalla de los hombres de **Rohan** contra los orcos, pero su calidad gráfica (decenas de personajes en pantalla, efectos de lluvia y fuego, etc.) y su desarrollo al más puro estilo *arcade* dejaron claro que ***TLOTR*** promete convertirse en uno de los mejores juegos del catálogo de **PlayStation 2**.

*Los escenarios del filme han sido plasmados con todo lujo de detalles en el juego de **EA**.*

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

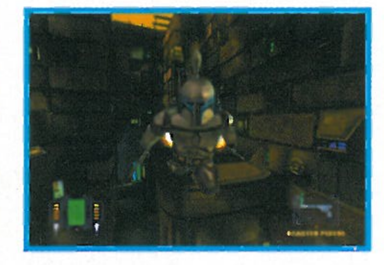
Basado en el segundo libro de la escritora **J.K. Rowling**, el título narra las peripecias de **Harry**, en su regreso a la escuela de magia en **Hogwarts** donde, tal y como predijo el elfo **Dobby**, se desatará una maldición que convertirá a todos los alumnos en piedra. **Harry** contará con la ayuda de **Hermione**, **Ron**, **Hagrid** y **Hedwig** y le será necesario aprender nuevos hechizos en la escuela. Lo más sorprendente del título de **Electronic Arts** es su apartado gráfico, cuidado hasta el más mínimo detalle y, por supuesto, su genial desarrollo a modo de aventura tridimensional en tercera persona.

*El mundo ideado por **J.K. Rowling** es plasmado en el título de **Electronic Arts** con absoluta fidelidad.*



STAR WARS: BOUNTY HUNTER

Ponte en la piel de **Jango Fett**, el temido caza-recompensas, en esta nueva creación de **LucasArts**. El título, que tiene como protagonista al antihéroe **Jango**, padre del conocido **Bobba Fett**, está compuesto por 18 diferentes niveles, en los que podremos hacer uso de todo tipo de armas y habilidades. **Jango** es capaz de utilizar un rifle de francotirador, dos pistolas, un lanzallamas e incluso los famosos propulsores *jet-pack*.





El padre de Bobba Fett protagoniza el nuevo título de LucasArts.

STAR WARS: THE CLONE WARS

Tras el estreno en cine del segundo episodio de la famosa saga, **LucasArts** se apresuró a mostrar en el **E3** una versión bastante avanzada de ***El Ataque de los Clones*** para **PS2**. Al igual que los dos *Starfighter* aparecidos para **PS2**, ***Clone** Wars* enfoca el universo **Star Wars** desde el género de la simulación de vuelo, aunque en esta ocasión también podremos manejar vehículos terrestres, entre los que encontraremos una moto *Speeder* y un AT-SX. El título de **LucasArts** incluirá un divertido modo *Multiplayer*, además de las 16 misiones para un jugador.

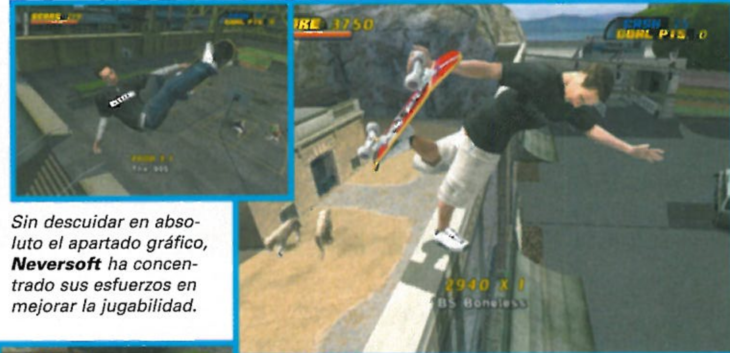


__Clone Wars__ pondrá a nuestra disposición hasta 30 diferentes vehículos del universo Star Wars para defendernos ante la confederación.

PROEIN

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

La saga de *skate* por excelencia llega hasta su cuarta entrega, mostrando un aspecto similar a *THPS3* pero mejorando su jugabilidad. En esta nueva entrega tan solo lucharemos contra el crono al comenzar un objetivo. Para hacerlo, tendremos que hablar con uno de los NPC que campan a sus anchas por los escenarios. **Neversoft** ha incluido nuevos movimientos genéricos (como el manual *handplant*). Aunque gráficamente, a primera vista parece similar a la anterior entrega, ***THPS4*** posee mucho má detalle en su apartado gráfico y unos escenarios bastante más grandes.



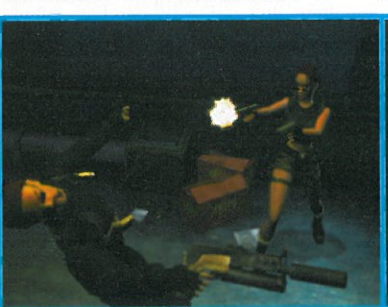
Sin descuidar en absoluto el apartado gráfico, ***Neversoft*** *ha concentrado sus esfuerzos en mejorar la jugabilidad.*

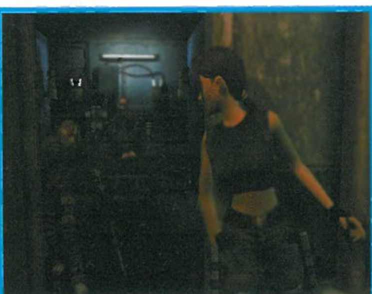




TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

La saga protagonizada por **Lara Croft** ha vuelto bajo un aspecto más oscuro y más tenebroso, al estilo del primer *Tomb Raider*. La novedad más importante del primer título de la saga creado para **PlayStation 2**, radica en su desarrollo. A la clásica jugabilidad de *Tomb Raider* se le han incluido ciertos elementos *Stealth*, al más puro estilo *Metal Gear Solid*. Al tratarse del primer *Tomb Raider* programado nativamente en un *hardware* de 128 *bits*, su apartado gráfico también ha mejorado considerablemente, haciendo gala de unos escenarios detalladísimos y unos efectos gráficos de impresión.







RED FACTION 2

La secuela del primer *shoot'em-up* 3D con tecnología *Geo-Mod* promete una mejora sustancial en su apartado gráfico, un aumento de la inteligencia artificial, tanto de oponentes como de aliados, y un sistema de juego en el que la destrucción del entorno jugará un papel importante. Aunque no se mostró en el **E3**, también incluirá un *Multiplayer* para 4 jugadores.

OTROS JUEGOS

Una gran sorpresa en el **E3** fue *True Crime*. Mezcla entre *Getaway* y *Dead To Rights* en **Los Ángeles**.

BLADE 2

TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE

TIMESPLITTERS 2

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

SEGA

OTROS JUEGOS

Entre los demás títulos que poblaban el *stand* de **Sega**, encontramos la versión para **PS2** de *Virtua Tennis* y un original juego de fútbol al más puro estilo *arcade*.

SEGA SPORTS TENNIS



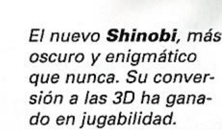
SOCCER SLAM



SHINOBI



Uno de los personajes más conocidos de **Sega** abandona al fin las dos dimensiones y renace en **PlayStation 2**, bajo un impecable aspecto poligonal. En esta nueva entrega, ***Shinobi*** conserva su jugabilidad *arcade* y su control simple y directo, añadiendo nuevos movimientos y posibilidades. El apartado gráfico es sublime y le da a ***Shinobi*** un aspecto oscuro, casi fantasmagórico.



*El nuevo **Shinobi**, más oscuro y enigmático que nunca. Su conversión a las 3D ha ganado en jugabilidad.*



GUNGRAVE

Este extraño *shoot'em-up* en tercera persona encandiló a los asistentes al **E3** con su peculiar control, su original estilo gráfico y su frenética acción. Sega ha apostado por un estilo de lo más *arcade*, en un juego en el que nuestro cometido será acabar con todos los personajes en cada escenario.



VIVENDI

OTROS JUEGOS

La gran promesa fue la conversión de *Tribes Aerial Assault*, con la opción de juego *On-line* intacta.

JURASSIC PARK



TRIBES AERIAL ASSAULT



THE SCORPION KING



THE LORD OF THE RINGS

Tras la batalla entre **Vivendi** y **Sega** por los derechos de la saga de **Tolkien**, la gigante francesa se dedicó a desarrollar juegos basados en la trilogía literaria. El primer capítulo, *La Comunidad Del Anillo*, se encuentra aún en un estado muy poco avanzado de desarrollo en su versión para **PS2** (la de **Xbox** mostraba mucho más). Por lo que sabemos, será una aventura de acción en tercera persona en la que nos pondremos en la piel de **Frodo**, **Aragorn** y **Gandalf**. Visitaremos los escenarios más reconocibles del libro, como las Minas de Moria o la Comarca.

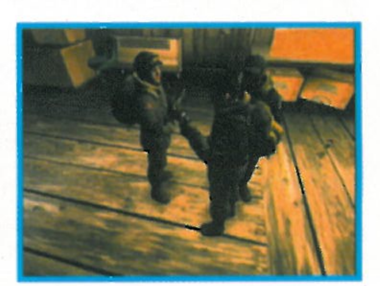
Aún no han trascendido imágenes del desarrollo del juego en sí, tan sólo algunos escenarios.



THE THING

Basado en la película de culto de **John Carpenter**, ***The Thing*** (La Cosa) será un *Survival Horror* con todos los elementos típicos del género, pero además con un argumento tan trabajado como el filme. Sin duda, una de las mayores estrellas del *stand* de **Vivendi** en la exposición.





KONAMI

OTROS JUEGOS

Konami apostó por sus sagas más emblemáticas, como *Suikoden, Contra* o *ZOE* y presentó continuaciones de todos ellos. Además, una nueva serie centrada en los deportes extremos con tres juegos, dejando atrás la licencia de *ESPN*.

CONTRA: SHATTERED SOLD.



SUIKODEN 3



EVOLUTION SKATEBOARDING



SILENT SCOPE 3



Z.O.E.: THE SECOND RUNNER

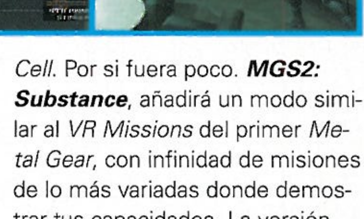


EVOLUTION SNOWBOARDING / EVOLUTION SNOWCROSS



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE





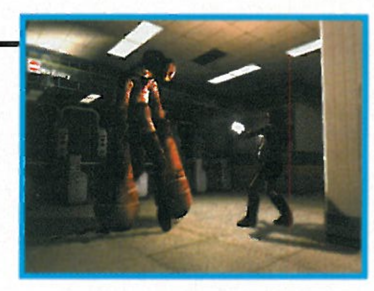
En las misiones virtuales podremos controlar a varios personajes.

Por fin **Konami** accedió, e **Hideo Kojima** ha realizado algo que muchos *fans* de la saga *Metal Gear* demandaban. En esta entrega mejorada será posible vivir la aventura que nos proponía *Sons Of Liberty* desde el punto de vista del carismático **Solid Snake**. De esta manera seremos testigos de todo lo que se nos escapó en la versión anterior, incluidos duelos con algunos de los jefes de *Dead Cell*. Por si fuera poco. ***MGS2: Substance***, añadirá un modo similar al *VR Missions* del primer *Metal Gear*, con infinidad de misiones de lo más variadas donde demostrar tus capacidades. La versión para **PlayStation 2** aparecerá en la primavera de 2003.

SILENT HILL 3



Una de las grandes sorpresas del *show*. El vídeo de ***Silent Hill 3*** dejó impresionados a todos aquellos que se detuvieron a verlo. Lamentablemente habrá que esperar al año próximo para poder disfrutar de una entrega con más acción y que dejará atrás el sistema de finales múltiples, entre otros muchos cambios.



La protagonista despierta en una cafetería tras ir a comprar a un centro comercial. A partir de ahí comienza la pesadilla.

VIRGIN

OTROS JUEGOS

En los *stands* de **Virgin** y **Midway** pudimos ver títulos tan buenos como *Dr. Muto*, un divertido y cómico plataformas. *Run Like Hell*, el esperado *Survival Horror* de **Interplay**. La primera incursión de **Midway** en el deporte extremo con *Gravity Games* y *Legion*, basado en la leyenda de *Excalibur*.

LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR



RUN LIKE HELL



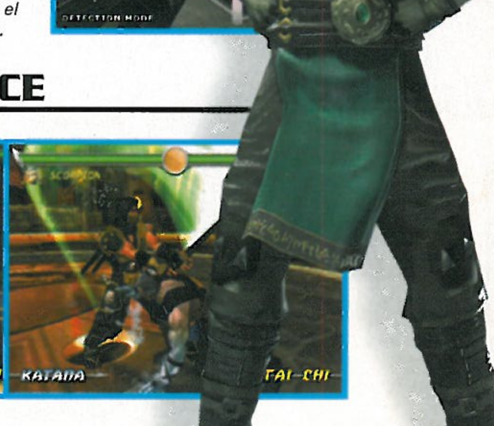
HAVEN

GRAVITY GAMES: BIKE / DR. MUTO



ROBOCOP

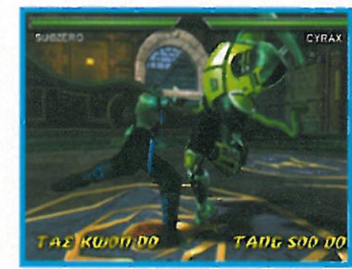
Más de una década después de su estreno en los cines, **Titus** convierte el filme de ciencia-ficción de culto protagonizado por **Peter Weller** en un divertido *shoot'em-up* 3D en primera persona. El título de **Titus** está compuesto por 15 inmensos niveles, repartidos entre las tres entregas de la película, a través de los que tendremos la oportunidad de conseguir nuevas armas y luchar contra nuestro eterno enemigo ED-209. Gráficamente, ***Robocop*** hace gala de un potente motor 3D, a través del que veremos todas las directrices y sistemas de localización de objetivos de **Robocop** y apreciaremos efectos gráficos como *Atmospheric Lightning, Fog, Smoke*, etc. **Robocop**: mitad hombre, mitad máquina... Todo un juegazo.



*La vista elegida por **Titus** para mostrar el universo de **Robocop** es en 1ª persona.*

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

La saga de lucha más sangrienta de la historia llega a la generación de los 128 *bits* con la entrega más completa y trabajada. En esta ocasión, la sangre, los *fatalities* y el humor han quedado relegados a un segundo puesto por su jugabilidad y su control, perfeccionado sobre otras entregas.



CAPCOM

DEVIL MAY CRY 2

Tan solo un vídeo en el *stand* de **Capcom** confirmó que la secuela de este *hit* estaba en marcha. Esta vez la acción se desarrolla en una ciudad dividida en dos partes (inspiradas en algunas capitales europeas), y habrá una segunda protagonista femenina seleccionable. Además, han prometido aún más acción.



*La ciudad que servirá de escenario a **Dante** estará dividida en Uptown y Downtown*



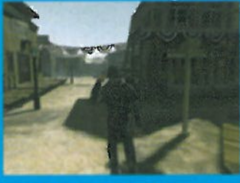
AUTO MODELLISTA

El *cell-shading*, más concretamente la tecnología *Artistoon*, ha sido utilizada por primera vez para crear un *arcade* de conducción en toda regla. Sólo **Capcom** podía arriesgarse a mezclar estos dos conceptos, y la verdad es que el resultado ha sorprendido a propios y extraños. En la feria se presentó el juego con cabina de conducción incorporada y las sensaciones que transmitía a los que tuvieron la suerte de probarlo eran muy distintas a las que proporciona *GT3*, por ejemplo. Puro nervio y velocidad terminal, además de coches reales, totalmente customizables.

OTROS JUEGOS

Grandes sagas de rol que vuelven, como *BOFV*, el clásico del terror *Clock Tower*, una grata sorpresa desde el lejano Oeste y las extrañas aventuras de **JoJo**.

RED DEAD REVOLVER



CLOCK TOWER 3

BREATH OF FIRE V





JOJO'S BIZARRE ADV.



CODEMASTERS

COLIN MCRAE RALLY 3

El más divertido simulador de rally llega al fin a los 128 *bits* de **Sony**. Además de su impresionante motor gráfico, el cual pone en pantalla vehículos compuestos por 14.000 polígonos y efectos climáticos nunca vistos, ***Colin 3*** hace gala de un modo *Career* de lo más original. En él, seremos contratados por tres años como conductor profesional y tendremos que luchar por conseguir la victoria en varios rallys. Entre los vehículos incluidos encontraremos el *Citroen Saxo Kit Car*, el *Ford Puma Rally*, el *Fiat Punto Super 1600*...

*Lo más destacado del potente motor gráfico de **Colin McRae 3** son sus efectos climáticos. El de la lluvia es el más real que hemos visto.*



CLUB FOOTBALL

Por primera vez en la historia, un título de fútbol llegará personalizado para un club específico, en el caso de **España**, con el FC Barcelona.





TOCA RACE DRIVER

Tras un pequeño lapso de tiempo, la segunda saga de conducción más famosa de **Codemasters** reaparece en **PS2**. Las novedades más importantes son la inclusión de un sistema de detección y de muestra de impactos, de lo más real que hemos visto, y de un modo Historia.





Luigi's™ Mansion



NBA COURTSIDE 2002



PIKMIN



SUPER SMASH BROS. Melee

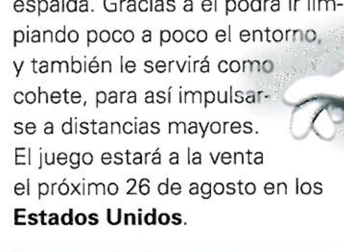




NINTENDO

SUPER MARIO SUNSHINE

El JUEGO, así, con mayúsculas, hizo acto de presencia en el evento **pre-E3** que ofreció **Nintendo** a la prensa especializada. Está claro que cuando la compañía de la gran **N** quiere dejar a todo el público con la boca abierta, tan sólo tiene que recurrir a la perfecta combinación del genio de **Miyamoto** y el carisma de **Mario**. La nueva entrega de las aventuras del bigotudo fontanero nos traslada a una pequeña isla paradisíaca, donde los habitantes son afables, siempre luce el sol (de ahí el título del juego) y el clima es agradable. **Mario** y la princesa **Peach** viajan a ella buscando el merecido relax después de tanto secuestro y posterior liberación. Pero al llegar se dan cuenta de que la isla ha sido ocupada por un desagradable inquilino, una especie de marea de polución de color marrón que está acabando con la tranquilidad y belleza del lugar. Para acabar con esta amenaza, **Mario** cuenta con un tanque de agua acoplado a su espalda. Gracias a él podrá ir limpiando poco a poco el entorno, y también le servirá como cohete, para así impulsarse a distancias mayores. El juego estará a la venta el próximo 26 de agosto en los **Estados Unidos**.

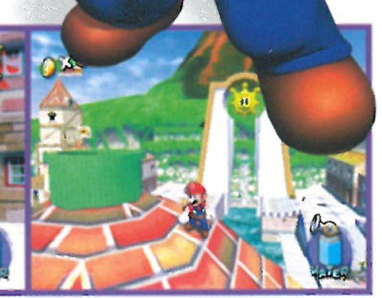




*El propio **Miyamoto** controló a **Mario** durante el juego en la presentación de **Nintendo**.*







THE LEGEND OF ZELDA

*El interfaz nos indicará en pantalla las acciones a realizar con cada botón del mando, como en **N64**.*

Otro de los buques insignia de **Nintendo** no podía faltar para deslumbrar con su presencia a los asistentes al **E3**. Para muchos fue el juego más prometedor de la exposición, y la verdad es que méritos no le faltan. Las aventuras de **Link** vuelven a sus orígenes para presentarnos a un protagonista en su más tierna infancia, rodeado de un mundo tan bello como nunca antes se había visto. Tras ver cómo su hermana es raptada por un gran pájaro, decide partir en su busca afrontando todo tipo de peligros, incluida una travesía en barco magistralmente recreada en pantalla. El estilo *cartoon* que preside el motor gráfico ha sido utilizado sabiamente para dotar a todos los personajes de un altísimo grado de expresividad. La animación está tan conseguida que nos hará creer que nos encontramos ante un episodio de una serie de animación. El estilo del juego profundiza en el que hizo triunfar al ya clásico *Ocarina Of Time*. A principios del año que viene será lanzado en los **Estados Unidos**.

De nuevo las franjas negras en la parte superior e inferior de la pantalla acompañarán a los combates.



__Link__ viajando en barco. Es una de las secuencias más logradas.

NINTENDO

METROID PRIME

Samus Aran, una de las heroínas más desconocidas (por lo poco que aparece en sus propios juegos) vuelve a enfundarse el traje de combate en esta entrega, la primera para los 128 *bits* de **Nintendo**. La compañía nipona está desplegando toda su artillería pesada, y **Metroid** no podía faltar. Desarrollado por el grupo de programación **Retro Studios**, y tras tener que comenzar desde cero más de una vez ante la disconformidad de **Nintendo**, esta vez el estilo de juego ha cambiado radicalmente. De una aventura de disparos ha pasado a ser un *shooter* en primera persona, aunque por lo que sabemos seguirá incluyendo los elementos de exploración y enigmas típicos de la saga. Tras recorrer varios planetas acabando con la amenaza de los seres que dan nombre al juego, ahora **Samus** es reclamada en el desconocido *Tallon IV*. Allí tendrá que hacer uso de las nuevas habilidades y recursos que permite su traje. Un visor que detecta enemigos, un escáner y diferentes armas estarán disponibles. El 18 de noviembre estará en las tiendas de **Estados Unidos**.

Deberás elegir el arma adecuada para cada enemigo. Habrá algunas ya conocidas por los veteranos, como el Wave Beam y el Freeze Beam.

STARFOX ADVENTURES

Fue el único título presentado por **Rare** en la feria. Pese a que semanas antes ya circulaban rumores de que los desarrolladores ingleses presentarían al fin proyectos para otros soportes como **PS2**, finalmente todo quedó en eso, en un rumor. Pero este hecho no debe oscurecer el que será uno de los mejores juegos para la 128 *bits* de **Nintendo**. Fruto de la fusión de la genialidad de **Rare** con los personajes del clásico *shooter* de **Nintendo**, se trata de una aventura que bebe de las fuentes de *Zelda*. Sin embargo, no se queda ahí, ya que también incorpora fases de disparo a bordo del *Arwing*, la nave de **Fox McCloud**. Sólo hay que esperar al 30 se septiembre para que el juego aparezca en el mercado.



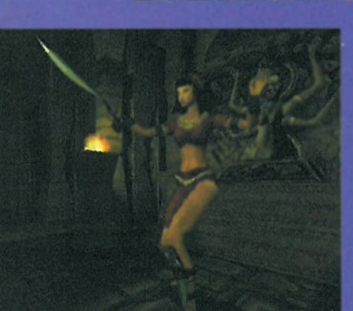
El grado de detalle de los personajes del juego es asombroso.

***Starfox Adventures** incorporará un sistema de fijación de blanco para los enemigos, similar al que hizo famoso Ocarina Of Time. Además, la vara de **Fox** nos permitirá lanzar varios hechizos diferentes.*

NINTENDO

ETERNAL DARKNESS

Programado por **Silicon Knights**, el «thriller psicológico» creado para **GameCube** se mostró en todo su esplendor en el **E3** de este año. ***Eternal Darkness*** es una aventura que nos llevará desde la antigua **Roma** hasta nuestros días y nos permitirá jugar con 12 personajes diferentes. Argumento y calidad no le faltan.



A lo largo de la aventura, que comprende casi 2000 años de historia, podremos manejar a doce diferentes personajes de distintas épocas.

WARIO WORLD

El antihéroe ladronzuelo de **Nintendo** cobra una nueva dimensión con **GameCube**. Una mañana, el archienemigo de **Mario**, **Wario**, despierta en su gran castillo y descubre que todo su tesoro ha sido convertido en monstruos por culpa de una extraña gema negra. Tu deber, cómo no, será guiar a **Wario** a través de su «monstruoso tesoro» para descubrir el secreto de la gema. Aunque su desarrollo es tridimensional, la simple y directa jugabilidad de la saga de **Wario** se ha mantenido totalmente inalterada, incluyendo los característicos movimientos de **Wario** como los empujones o la posibilidad de agarrar y lanzar a los enemigos.



***Wario** conserva todos los movimientos de las versiones aparecidas en 2D.*



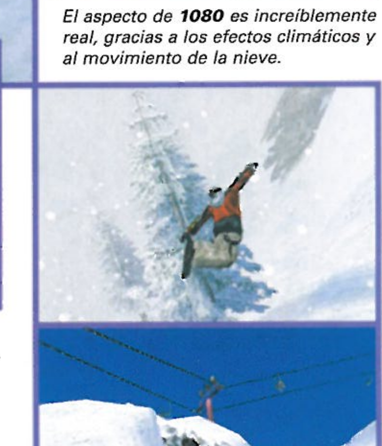


1080º WHITE STORM

El título de *Snowboard* que puso el *hardware* de **Nintendo 64** al límite llega a los 128 *bits* de **Nintendo** con un aspecto impecable y, lo que es más importante, con un control y un sistema de trucos infinitamente mejorado con respecto a su predecesor. La potencia de **GameCube** ha permitido a los programadores de ***1080: White Storm*** (primero **Left Field**, más tarde **Nintendo Software Technologies**) incluir efectos de avalanchas y de desprendimientos de rocas, algo que no sólo repercutirá en el apartado gráfico, también pondrá a prueba la habilidad del jugador. El efecto de la nieve al saltar resultaba tan real como los efectos climáticos aplicados a ***1080*** que, al igual que las avalanchas, influirá en el control de nuestro personaje y puede modificar el escenario.

*El aspecto de **1080** es increíblemente real, gracias a los efectos climáticos y al movimiento de la nieve.*

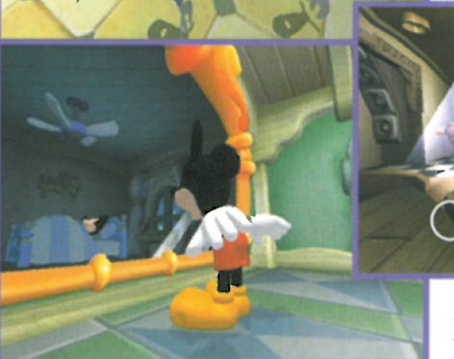






NINTENDO

MAGICAL MIRROR STARRING MICKEY MOUSE



Ayuda a **Mickey Mouse** a recuperar su espejo mágico en la primera incursión del ratón más famoso del mundo en **GC**. **Mickey** es absorbido por su espejo mágico y la única forma que tiene de regresar hasta su dormitorio es recolectando todos los fragmentos de espejo, repartidos por el extraño mundo que está al otro lado por un travieso fantasma. Para hacerlo, tendremos que resolver diferentes *puzzles*, enfrentarnos a enemigos, etc. Aunque el título de **Nintendo** está dirigido a un público infantil, tanto su aventurero desarrollo como su genial apartado gráfico no apartará a los jugadores más mayores y experimentados del título protagonizado por **Mickey Mouse**. Una de sus características más llamativas es la posibilidad de conectar la versión **GameCube** del título a *Magical Quest* de **Game Boy Advance** para intercambiar datos.

*Para recuperar su espejo y volver a su mundo, **Mickey** deberá completar pruebas musicales, hacer snowboard, pilotar una avioneta, etc.*

ANIMAL CROSSING

Conviértete en un personaje del mundo de ***Animal Crossing***. Compra una casa, decórala, consigue trabajo... El reloj interno de la consola guiará el desarrollo del juego y, si estás mucho tiempo sin jugar, ¡tu casa se llenará de cucarachas! Una de las características más interesantes es la posibilidad de conectar *Animal Crossing* a **GBA** para intercambiar datos e incluso jugar a títulos clásicos de **Nintendo** a través del dispositivo lector de tarjetas *e-Reader*.



Cable Link



Este cable permite conectar **GBA** a **GameCube**, dando a los jugadores la posibilidad de intercambiar datos entre ambas consolas en títulos como *Animal Crossing* o *Magical Mirror*.

MARIO PARTY 4

El divertido título multijugador de **Nintendo**, *Mario Party*, llega a **GameCube** con nuevos personajes, nuevos minijuegos y un apartado gráfico a la altura de los 128 *bits* de **Nintendo**.



En el stand se podían jugar partidas a cuatro jugadores, en una pantalla gigantesca y a varios metros de distancia con ayuda del mando inalámbrico Wave Bird.

Wave Bird



Shigeru Miyamoto nos mostró las excelencias del mejor mando inalámbrico jamás creado. Su sistema de transmisión por radiofrecuencia le permitía jugar a *Mario Sunshine* a más de 10 m. de **GC**.

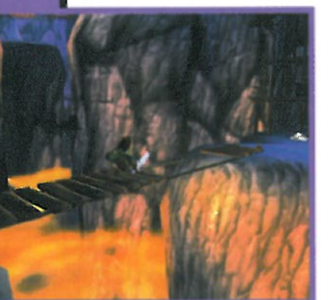


VIVENDI

THE HOBBIT

Desarrollado en exclusiva para **GameCube** después de que **Vivendi** consiguiera los derechos de la magistral saga literaria de **Tolkien**, ***The Hobbit*** nos permite vivir los acontecimientos que preceden a *El Señor De Los Anillos*.





Además de la aventura principal, el título incluirá un minijuego de estrategia llamado Stonelords, en el que podrán participar varios jugadores. Lástima que tengamos que esperar hasta el 2003.

En esta aventura de acción y exploración en tercera persona controlamos, como no podía ser de otra forma, a **Bilbo Bolsón**, que recibe el encargo de acompañar a un grupo de valerosos enanos liderados por **Thorin**. Por supuesto, no faltarán los personajes clásicos de la saga como **Gandalf**, **Elrond** o el dragón **Smaug**.

DIE HARD: VENDETTA

John **McClane** vuelve a la carga en una aventura totalmente original. En este *shooter* en primera persona será igual de importante la habilidad a la hora de pasar desapercibido ante tus enemigos que el hecho de tener buena puntería para disparar. Además, el control ha sido diseñado, desde un principio, pensando en el usuario de **GC**. El juego está siendo desarrollado por **Bits Studios** y la fecha de lanzamiento no está aún confirmada.



OTROS LANZAMIENTOS



ACCLAIM

• Burnout 2: Point Of Impact
La secuela del juego de carreras más salvaje presenta mejores choques.



ACCLAIM

• Turok Evolution
La saga vuelve a sus orígenes en este *shooter* en primera persona.



ACTIVISION

• True Crime: Streets Of L.A.
Una explosiva mezcla de *Grand Theft Auto* y *Max Payne*.



ACTIVISION

• Wolverine's Revenge
Lobezno, de la *Patrulla X*, protagoniza este juego de acción en 3ª persona.



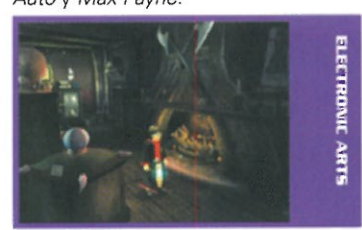
ACTIVISION

• Tony Hawk's Pro Skater 4
El veterano de los deportes extremos sufre un evolución en su 4ª entrega.



CODEMASTERS

• Colin McRae Rally 3
Uno de los grandes títulos de carreras del **E3**. Realismo al máximo.



ELECTRONIC ARTS

• H.P. y La Cámara Secreta
La segunda parte de sus aventuras fue una de las sensaciones del *show*.



ELECTRONIC ARTS

• Need For Speed: H.P. 2
La saga de conducción con más garra en la mejor de todas sus entregas.



EIDOS

• Time Splitters 2
Una secuela que poco tiene que ver con el original, gracias a sus mejoras.



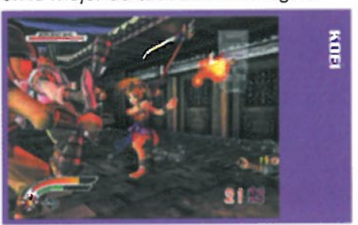
INFOGRAMES

• D & D Heroes
Una especie de *Baldur's Gate* para cuatro jugadores simultáneos.



KEMCO

• Batman Dark Tomorrow
Adaptación de las aventuras clásicas de **Batman** en formato *beat'em-up*.



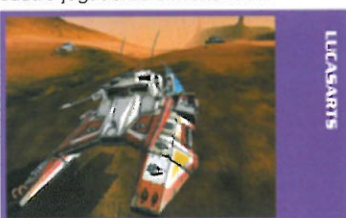
KOEI

• Mystic Heroes
Algo parecido a la saga *Dynasty Warriors*, aunque con un estilo infantil.



LUCASARTS

• Star Wars Bounty Hunter
Shooter que nos cuenta las aventuras de **Jango Fett** antes del *Episodio II*.



LUCASARTS

• S.W: The Clone Wars
Un simulador de algunas de las naves que aparecen en el *Episodio II*.



VIRGIN

• M.K: Deadly Alliance
La resurrección de un clásico de la lucha en unas sorprendentes 3D.



SEGA

• Super Monkey Ball 2
Uno de los juegos más divertidos de **GC** será superado por su secuela.

OTROS LANZAMIENTOS

RESIDENT EVIL 0

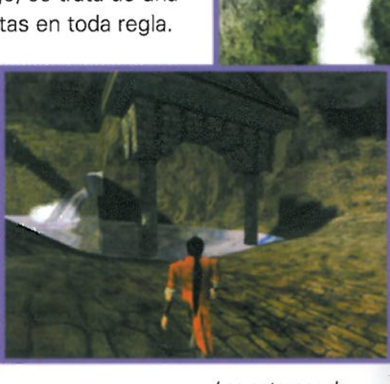
En el **E3** de este año tuvimos la oportunidad por primera vez de jugar a la segunda entrega de la conocida saga de **Capcom** en **GameCube**. El aspecto que presentaba era bastante similar al *remake* del *Biohazard* original, aunque se han incluido algunos nuevos y espectaculares efectos. La mayor novedad es el nuevo sistema de juego llamado *Partner Zapping*. Gracias a él podremos seguir la evolución de los dos personajes principales (**Rebecca** y **Billy**) pudiendo manejar a cualquiera de ellos cuando lo deseemos. El argumento nos sitúa en 1998, a las afueras de *Raccoon City*. El equipo de S.T.A.R.S. Bravo acude allí a investigar los extraños sucesos que están teniendo lugar.


Los escenarios continúan siendo en 2D y los personajes poligonales.



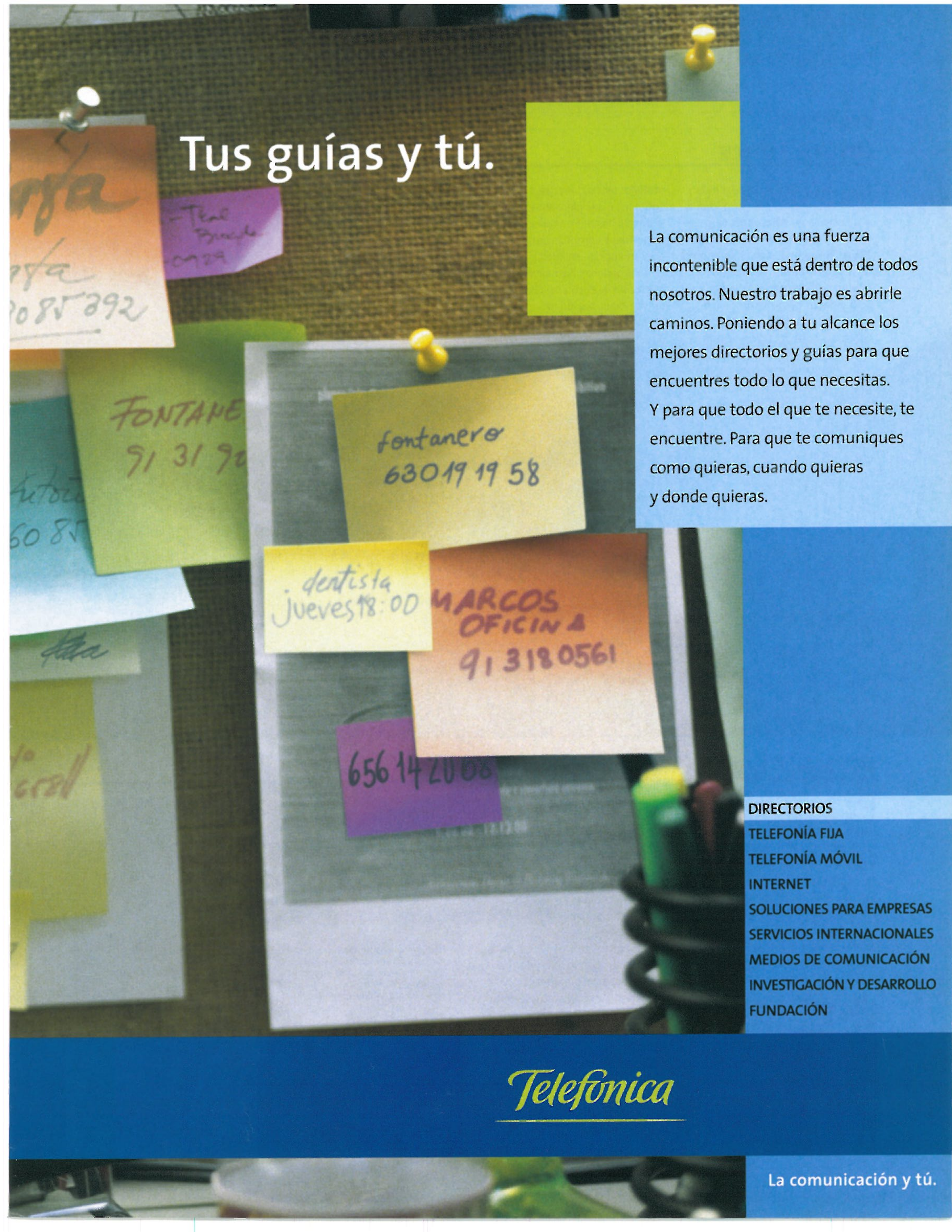
GALLEON

El creador del primer *Tomb Raider* y, por extensión, de la carismática **Lara Croft** tiene a punto su último proyecto, titulado ***Galleon***. Como podría esperarse por el nombre del juego, se trata de una aventura de piratas en toda regla. El diseño de los protagonistas y los escenarios son realmente originales, huyendo del realismo que impera en las últimas producciones lúdicas. Plataformas, luchas con y sin espadas y la búsqueda de un misterioso artefacto que no debe caer en las manos equivocadas.


*Los entornos de **Galleon** presentan un alto grado de belleza, recuperando el estilo del primer Tomb Raider.*

rry... the baby ate my plans

www.telefonica.es


Tus guías y tú.
La comunicación es una fuerza incontenible que está dentro de todos nosotros. Nuestro trabajo es abrirle caminos. Poniendo a tu alcance los mejores directorios y guías para que encuentres todo lo que necesitas. Y para que todo el que te necesite, te encuentre. Para que te comuniques como quieras, cuando quieras y donde quieras.
fontanero
630 19 19 58
dentista
Jueves 18:00
MARCOS
OFICINA
91 318 0561
DIRECTORIOS
TELEFONÍA FIJA
TELEFONÍA MÓVIL
INTERNET
SOLUCIONES PARA EMPRESAS
SERVICIOS INTERNACIONALES
MEDIOS DE COMUNICACIÓN
INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO
FUNDACIÓN
Telefonica
La comunicación y tú.

MICROSOFT

BRUTE FORCE

Fue para muchos el título más importante del *show* en lo que a la consola de **Microsoft** se refiere. Desarrollado por **Digital Anvil**, ***Brute Force*** podría definirse como un juego de acción táctica por equipos. En la modalidad para un sólo jugador controlaremos a los cuatro miembros del comando. Gracias a esta posibilidad podremos usar las habilidades que necesitemos en cada momento, ya que cada uno de ellos está especializado en el camuflaje, táctica, técnicas de francotirador o simplemente el uso de la fuerza bruta. Por supuesto, los otros tres miembros de tu equipo podrán ser controlados por otros tanto jugadores humanos para cooperar en la aventura. Obviamente, también existirá un modo *Deathmatch* para dirimir rencillas. Todo ello ambientado en seis mundos fantásticos de una belleza impresionante, a juzgar por las imágnes que hemos visto hasta el momento. Para hacer más amplio el catálogo de sensaciones, el juego incluirá Dolby Digital 5.1.

Cada encuentro con un enemigo y cada situación de riesgo podrá ser resuelta de varias formas diferentes, dependiendo del personaje elegido y del arma que portemos en cada momento.

PROJECT EGO

Parecía que se trataba tan solo de un sueño de **Peter Molyneux** (creador de *Black & White*), pero gracias a la potencia de **Xbox** se está haciendo realidad poco a poco. ***Project Ego*** es un juego que mezcla elementos de acción, aventura y *RPG* para crear un concepto totalmente nuevo y revolucionario. Algo parecido a lo que creó en su día **Yu Suzuki** con *Shenmue* y el sistema F.R.E.E., aunque enfocado de forma diferente. El protagonista de la aventura estará bajo nuestro control desde el mismo momento de su nacimiento, con el fin de poder decidir sobre todas y cada una de las características que le conforman. Podrá convertirse en héroe o villano, dependiendo de las acciones que realicemos. Asimismo, podrá ser un musculoso guerrero si practicamos con las armas y peleamos con frecuencia, o convertirse en un hábil ladrón si nos dedicamos a entrenarnos en tal arte. Suena bastante complicado, pero esperamos que el resultado final de ***Project Ego*** no defraude.



Habrá que esperar hasta el año próximo para comprobar si esta ambiciosa idea logra transformarse en un título jugable o divertido, o si por el contrario se queda en un experimento.





El material gráfico que hemos visto hasta ahora es de lo más original, denotando un estilo de diseño que se aleja del estilo americano que reina en Xbox.

MICROSOFT

KAKUTO CHOJIN

Las imágenes pertenecientes a este juego llevan intrigándonos por su calidad desde que tuvimos noticia del lanzamiento de **Xbox**. Tras el proyecto, se ecuentra **Seiichi Ishii**, responsable del diseño de la saga *Tobal* y *The Bouncer*. Su propósito era crear el juego de lucha más realista hasta la fecha y parece que van por buen camino, al menos en lo que al apartado gráfico se refiere. Las peleas de **Kakuto Chojin** se desarrollan en oscuros callejones y en azoteas en plena tormenta. No hay nada cómico o que resulte agradable al espectador. Los combates serán a muerte y los combatientes contarán con la única ayuda de sus técnicas y sus extremidades. Además, no existirán reacciones prediseñadas. Cada golpe o impacto sobre el cuerpo de los personajes provocará un efecto diferente. El modelado de los personajes incorporará multitud de articulaciones y músculos que se comportarán de forma independiente, creando una animación ultra-realista. *Dead Or Alive 3* tiene ya un rival a su altura, aunque la fecha de lanzamiento aún es una incógnita.



*Hasta cuatro jugadores simultáneamente podrán combatir en las arenas de **Kakuto Chojin**. Algo innovador en este tipo de juegos de tinte realista.*





BLINX - THE TIME SWEEPER

La nueva mascota de **Xbox** protagoniza un título cuya mayor innovación reside en la posibilidad de poder controlar el tiempo a tu antojo. **Blinx**, armado con una Escoba del Tiempo, podrá realizar todas las acciones propias de un vídeo reproductor: avanzar, rebobinar, parar el transcurso de los acontecimientos e incluso grabar una secuencia y reproducirla más tarde para que su otro yo colabore con él. Este otoño estará en la calle.

Blinx debe luchar contra los Monstruos del Tiempo.

SNEAKERS

El protagonista de ***Sneakers*** es **Apolo**, un ratón que tiene como misión guiar a un grupo de congéneres por una ciudad de tamaño humano, mientras se enfrentan a sus enemigos en cómicas batallas.



TAO FENG

Con el subtítulo *Fist Of The Lotus* nos llega un nuevo juego de lucha de la mano de **Studio Gigante**. Dos antiguos clanes de guerreros chinos luchan por la dominación. En el título se mezclan las milenarias artes marciales con los efectos especiales más asombrosos. Además, todos los escenarios son altamente interactivos.





MICROSOFT

KUNG FU CHAOS

Una divertida mezcla entre *party-game* y juego de lucha, algo parecido al *Smash Bros Mele* de **GC**. Cuatro estrafalarios personajes en una refriega.



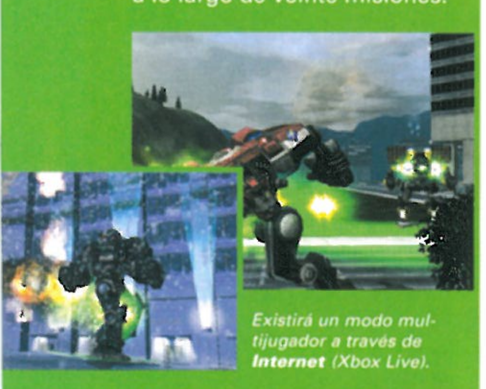
MIDTOWN MADNESS 3

La saga de conducción «alocada» llega a **Xbox**. Esta vez las ciudades de **París** y **Washington D.C.** serán los testigos de las más arriesgadas maniobras que realicemos con los vehículos.



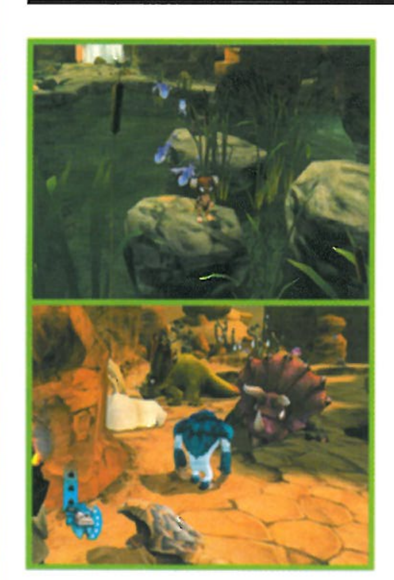
MECH ASSAULT

Parece que los juegos protagonizados por estos gigantescos robots (mechas) están de moda. Éste, en concreto, popone una aventura de acción en tercera persona a lo largo de veinte misiones.



*Existirá un modo multijugador a través de **Internet** (Xbox Live).*

TORK



Tork es un joven cavernícola que vive pacíficamente en la Edad de Piedra con sus padres en una tranquila aldea. Un día, sus padres son raptados y, en este momento, da comienzo a la aventura. Al principio sólo contará con su honda para defenderse. Con ella podrá atontar a algunos enemigos y acabar con otros. Pero la característica más llamativa de **Tork** es la posibilidad de transformarse en diferentes seres. Bajo la forma del **Yeti** podrá derrumbar paredes que se interpongan en su camino. Si se convierte en armadillo será invulnerable y podrá planear como una ardilla voladora.



WHACKED!

Un *party game* en toda regla y que toda consola necesita para satisfacer a los jugadores de intensa vida social y familias numerosas. Hasta ocho personajes se enfrentarán en un irreverente espectáculo sobre un escenario lleno de objetos con los que interactuar, desde grapadoras gigantes a patitos de goma explosivos. Un verdadero delirio.



PSYCHONAUTS

Definido por su creador (**Tim Schafer**, veterano de **Lucas Arts**) como una aventura de acción surrealista, ***Psychonauts*** nos permitirá entrar en la mente de los más extraños personajes. Lo que allí encontramos, obviamente, dará como resultado un delirio gráfico del que seremos testigos nada más comenzar a jugar. **Raz**, el protagonista, es un joven cadete psíquico que deberá enfrentarse a demonios interiores.





*Los poderes mentales serán los verdaderos protagonistas del título de **Double Fine**.*

MICROSOFT

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE



En la tradición de las películas de los treinta, ***Crimson Skies*** nos pone en la piel de **Nathan Zachary**, un aventurero pirata aéreo que surcará los cielos americanos en busca de los asesinos de su mejor amigo. El juego ha sido desarrollado por los propios estudios internos de **Microsoft** y, desde el principio, se pretendió huir de las complicaciones propias de los simuladores de vuelo y centrarse en la acción y en los combates aéreos. Será posible pilotar hasta un total de 10 aviones de guerra armados con misiles *Napalm*, garfios magnéticos y metralletas. Las batallas se desarrollarán a poca altitud, por lo que será posible interactuar con el entorno que sobrevolemos, y utilizarlo a nuestro favor. Provocar derrumbamientos al paso de nuestros enemigos, crear toboganes naturales o riadas de agua al destruir torres. Este otoño en **EE.UU.**

El feeling de los clásicos del cine bélico llega a ***Xbox***.



SHENMUE II



La odisea de **Yu Suzuki** ya se encuentra casi lista para ser lanzada en **Xbox**. No se esperan grandes innovaciones (el juego ya era perfecto en cuanto a mecánica y argumento), aunque se mejorarán determinados aspectos como los tiempos de carga y la fluidez del entrono 3D, que se veía comprometida en **DC**.

OTROS LANZAMIENTOS

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Junto a títulos como *Clone Wars* y *Star Wars Galaxies*, **Xbox** era la única consola en el **E3** que podía presumir de tener un tercer título basado en la saga de *La Guerra de las Galaxias*: ***Knights Of The Old Republic***. El primer gran *RPG* basado en *Star Wars* está situado en el tiempo 4000 años antes del primer filme, cuando tanto los *Jedi* como los *Sith* se contaban por miles. Incluye localizaciones como *Korriban*, *Dantooine* e incluso la «Academia Jedi». El grupo del jugador puede estar compuesto por tres personajes de diferentes especies como humanos, *droids*, *wookies*, *twileks*, etc.

*Este RPG basado en la saga de Star Wars tan solo aparecerá para **Xbox** y para **PC**.*

CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

Tras su último viaje en **Dreamcast**, la famosa saga de **Sega** llega a **Xbox**. Esta última versión de *Crazy Taxi* incluye nuevos personajes, nuevos y mayores escenarios, nuevos clientes (bailarinas de *can-can*, músicos, etc.) y un apartado gráfico sublime. Nuestros alocados taxis seguirán teniendo la posibilidad de saltar sobre los demás vehículos, de derrapar y de utilizar el turbo, algo sin lo que sin duda no llegaríamos nunca a nuestro destino. El título de **Sega** incluye tres escenarios: *Glitter Oasis*, una especie de **Las Vegas** (en la que podremos jugar de día y de noche); *West Coast*, la ciudad del primer CT y *Small Apple*, el escenario de la segunda entrega.



Los escenarios son mucho más grandes y los efectos gráficos más impresionantes.



• Vexx
Acclaim apuesta por las plataformas en 3D con un programa que centra gran parte de su desarrollo en las batallas.



• Rally Fusion: Race Of...
El título de **Activison** está dispuesto a mejorar lo visto con *Rallisport*. Mejores gráficos, más real y una gran cantidad de modos de juego.



• Street Hoops
Activision sigue el ejemplo de **EA Sports** con su *NBA Street* y crea un título de baloncesto callejero de lo más divertido y jugable.



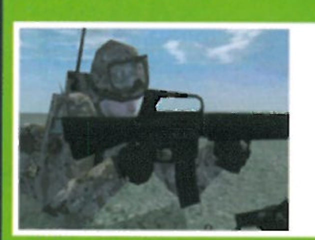
• True Crime: Streets Of LA
Activison toma la idea de *GTA3* y le añade más acción, artes marciales y *Bullet Time*, situándolo en la ciudad de **Los Ángeles**.



• Chase
Los protagonistas de *Stuntman* pueden echarse a temblar. La bella **Chase** está dispuesta a quitarle su puesto de especialista.



• Steel Battalion
Detrás de un carísimo mando compuesto por pedales *sticks* y 14 botones, se esconde el más impresionante simulador de mechas.



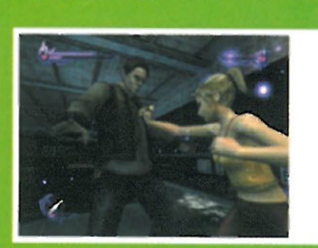
• Operation Flashpoint
Directamente desde la versión **PC**, llega la versión **Xbox** de uno de los simuladores militares más perfectos de todos los tiempos.



• Toca Race Driver
Los creadores de *TOCA Touring Car* evolucionan su idea bajo el *hardware* de **Xbox** con un impresionante simulador automovilístico.



• Mace G. Bounty Hunter
El *shoot'em-up* en primera persona de **EA** está basado en las aventuras de un caza-recompensas interestelar (y no es **Bobba Fett**).

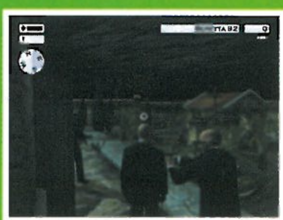


• Buffy The Vampire Slayer
La aventura protagonizada por la cazadora de vampiros más sexy de la historia llega a los 128 *bits* de **Xbox** con un aspecto inmejorable.

OTROS LANZAMIENTOS


EIDOS

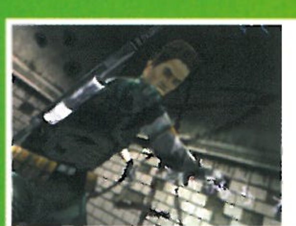
• **Deus Ex 2: Invisible War**
El sistema de *RPG* en primera persona evoluciona su jugabilidad y su motor gráfico gracias a la nueva generación de *hardware*.


EIDOS

• **Hitman 2: Silent Assassin**
El asesino a sueldo más famoso de la historia de los videojuegos llega a **Xbox** con un aspecto tan bueno como el de la versión **PC**.


INFOGRAMES

• **Battle Engine Aquila**
Un *shoot'em-up* 3D en primera persona protagonizado por mechas de aspecto fotorrealista y con modos multijugador.


INFOGRAMES

• **Terminator: Dawn Of Fate**
Infogrames te pone en la piel de **John Connor**, líder de la resistencia, en su lucha por liberar al mundo de la amenaza de las máquinas.


INFOGRAMES

• **D&D: Heroes**
Entra en el universo ***D&D*** en la piel de uno de los cuatro héroes, y aumenta tu poder y experiencia a medida que completes cada escenario.


LUCASARTS

• **Star Wars Galaxies**
El *RPG On-line* másivo más esperado de la historia llegará a **Xbox** con el mismo buen aspecto que su homónimo para **PC**.


MAJESCO

• **BloodRayne**
Adéntrate en la cruel cúpula nazi y elimina a todo bicho viviente que encuentres con el poder que solo una vampiro puede poseer.


METRO 3D

• **Shayde**
Este *shoot'em-up* en primera persona de estilo gótico-terrorífico te permitirá elegir de qué lado estás: monstruos o humanos.


MIDWAY

• **MK: Deadly Alliance**
Los creadores de la más sangrienta saga de *beat'em-up* han concentrado sus esfuerzos en la jugabilidad y el control para esta ocasión.


GENKI

• **Phantom Crash**
Desata una lluvia de balas y explosiones sobre **Shinjuku**, **Tokio**, de mano de este *shoot'em-up* tridimensional de **Genki**.

PANZER DRAGOON ORTA

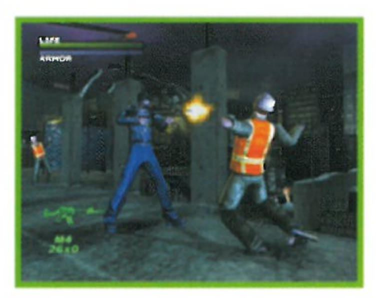
El genial *arcade* creado por **Sega** para **Saturn** vuelve convertido en uno de los *shoot'em-up* con mejores gráficos jamás creado en sistema alguno. Al igual que en el primer *Panzer Dragoon* y en *Zwei*, el personaje protagonista irá montado sobre un dragón y su desarrollo será totalmente *arcade*. Para esta ocasión, **Sega** no ha utilizado ningún recurso *RPG* para apoyar el argumento de su nuevo ***Panzer Dragoon Orta***.




*El apartado gráfico de **Panzer Dragoon Orta** posee una calidad que pocos títulos en el **E3 2002** podían equiparar.*

DEAD TO RIGHTS

Aunque en un principio, este impresionante título saldría primero en **PS2**, **Namco** ha decidido darle la exclusividad temporal a la máquina de **Microsoft**. Podríamos definir ***Dead To Rights*** como una especie de *Max Payne* con más armas, más *Bullet Time*, más movimientos (podremos incluso agarrar a un enemigo y utilizarle como escudo humano) y todo tipo de artes marciales. Sin duda alguna, el título de **Namco** fue una de las sorpresas de la feria.




XBOX LIVE

Este es el portal en el que se conectarán los usuarios de **Xbox**. Sólo a través de él podremos jugar *On-line* e incluso conversar con nuestros oponentes, estén donde estén.

TUROK: EVOLUTION

Acclaim Studios Austin, antes conocidos como **Iguana**, son los artífices de la más evolucionada entrega protagonizada por el cazador de dinosaurios. La potencia de **Xbox** ha permitido a los creadores de ***Turok: Evolution*** crear el título que **Nintendo 64** nunca les hubiera dejado. **Turok** regresa a *Lost Lands*, donde encontraremos unos escenarios tridimensionales con todo lujo de detalles, enemigos más inteligentes que nunca y la posibilidad de surcar los cielos a lomos de un pterodáctilo.

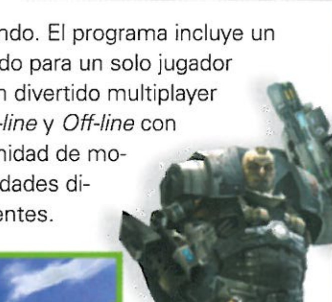


*La última entrega de Turok para **Xbox** posee un motor gráfico completamente renovado y nuevos elementos jugables.*

OTROS LANZAMIENTOS

UNREAL CHAMPIONSHIP

El mayor rival de la saga *Quake* llega a **Xbox** gracias a **Digital Extremes**. Y, sin duda, este título puede llegar a ser el *shoot'em-up* 3D más completo del mercado. Esta versión ha sido creada especialmente para **Xbox** y para su mando. El programa incluye un modo para un solo jugador y un divertido multiplayer *On-line* y *Off-line* con infinidad de modalidades diferentes.



COLIN MCRAE 3

El título de rally más esperado fue mostrado al fin en el *stand* de **Codemasters** este año. La versión para **Xbox**, la mejor de todas, hacía gala de un motor gráfico nunca visto en un título de sus características. Su desarrollo incluye un modo *Career*, en el que seremos contratados por tres años y donde tendremos que mostrar nuestra valía como piloto de rallys.





TOEJAM & EARL III

El famoso dúo de raperos nacido en los 16 *bits* de **Mega Drive** vuelve con una aventura de inmensas proporciones en **Xbox**. Surca el universo de ***ToeJam & Earl*** a pie o en el más extraño de los vehículos voladores, a ritmo del *Oldschool* más *funky*.



Los coloristas escenarios, los estrafalarios personajes y la divertida jugabilidad de la saga ha sido plasmada en 3D.





• House Of The Dead 3
Sega olvida el concepto *cell-shading* con el que se inició su desarrollo para ofrecernos un HOTD clásico pero muy mejorado.

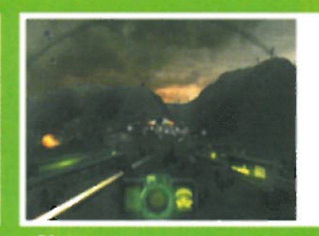


• Sega GT 2002
El único título de conducción capaz de arrebatarle la corona al genial *Gran Turismo 3*. Gráficos, jugabilidad, vehículos... ***SGT*** lo tiene todo.





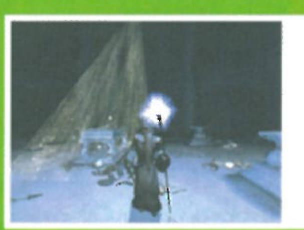
• Mercedes-Benz Racing
El gigante de la automoción da nombre a un divertido título de conducción en el que tendremos que superar diversas pruebas.



• Yager
En la piel de **Magnus Tide**, lucharás por tu supervivencia en los *dog-fights* de este futurista simulador de vuelo creado por **THQ**.



• Bruce Lee: Quest Of The...
El mejor luchador de todos los tiempos renace en este genial *arcade/beat'em-up* 3D creado por **Vivendi/Universal**.



• The Fellowship Of The Ring
Se trata de la primera entrega de *El Señor De Los Anillos* desde el punto de vista de la famosa novela escrita por Sir **J.R.R. Tolkien**.

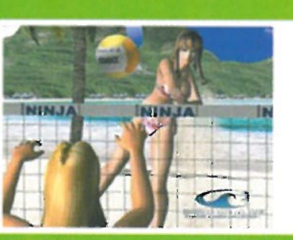
SWING

• Enclave
Elige entre 12 diferentes personajes y cruza los 24 niveles que componen esta mezcla entre *RPG*, aventura y *shoot'em-up* en 3ª persona.



• Ninja Gaiden
El clásico título de **Tecmo** se convierte en una impresionante aventura tridimensional protagonizada por el famoso **Ryo Hayabusa**.





• DOA Xtreme Volleyball
Las voluptuosas féminas protagonistas de la saga *Dead Or Alive* se toman un descanso para jugar al *Volley* playa.

ELECTRONIC ARTS

• Freedom: Battle for...
Tu cometido en este *shoot'em-up* 3D será rescatar a tu hermano, cautivo en un lugar donde la **Unión Soviética** ganó la guerra fría.

superofertas del mes



Play Station 2

DVD REMOTE STEPS

14,95

CONTROL PAD LOGIC 3 VR 12 NEGRO
17,95

F1 RACING CHAMPIONSHIP


19,95

RUMBLE RACING


19,95

SUPER BUST-A-MOVE


19,95

Play Station one

MEMORY CARD LOGIS 3 1Mb GRIS


7,95

TARJETA MEMORIA Centro MAIL 4 Mb GRIS

19,95

C. PAD GUILLEMOT SHOCK 2 + MEMORY CARD

24,95

F1 RACING CHAMPIONSHIP

9,95

VOLANTE-MANO LOGIC 3 TOP DRIVE REACTOR
12,95

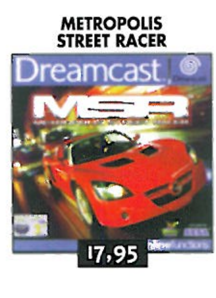
Dream-cast

KEYBOARD (TECLADO)

5,95

VOLANTE SEGA RACE CONTROLLER

29,95

METROPOLIS STREET RACER


17,95

SONIC ADVENTURE


11,95

TONY HAWK'S PRO SKATER 2


11,95

Game Boy Advance

SAFARI POWER ADVANCE + BOLSA DONE

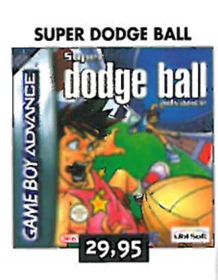

29,95

FINAL FIGHT ONE


29,95

SUPER BUST-A-MOVE


29,95

SUPER DODGE BALL


29,95

SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL


29,95

Game Boy Color

F1 RACING CHAMPIONSHIP


17,95

NEW YORK RACE


19,95

TONY HAWK'S PRO SKATER 2


17,95

FUNDA + CABLE LINK AMARILLO Centro MAIL

11,95

LINK CABLE ORO/PLATA

4,15

pedidos por internet www.centromail.es Llama para saber cuál es tu Centro MAIL más cercano. pedidos por teléfono 902 17 18 19

Precios con impuestos incluidos. Válidos hasta 31-7-2002 o fin de existencias, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o descuentos.

NINTENDO

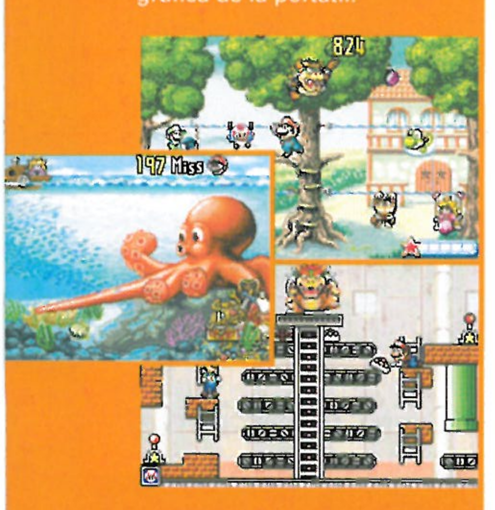
KIRBY

Otro de los buques insignia de la compañía, el héroe de **HAL Laboratories**, hará su primera visita a **Game Boy Advance** a final de año. Como siempre, jugabilidad en estado puro y un control de lo más sencillo para atrapar a los usuarios más jóvenes de esta gran consola de 32 *bits*.



GAME & WATCH GALLERY 4

Una nueva edición de esta recopilación de clásicos, que incluye: *Rainshower, Boxing, Donkey Kong 3, Mario's Cement Factory, Fire Attack* y alguno más secreto. Cada uno de ellos, por supuesto, en sus dos formas: la clásica y la moderna, en la que se aprovecha toda la capacidad gráfica de la portátil.



METROID FUSION

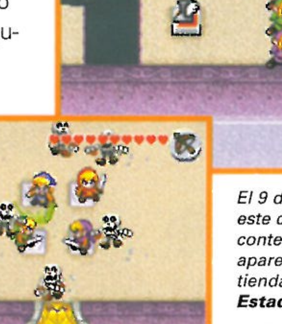
En su camino al planeta SR388, **Samus** ve cómo su nave es atacada por una misteriosa forma de vida que le ataca mortalmente y acaba fusionándose con ella. A partir de ese momento, la heroína siempre enfundada en su característico traje, deberá descubrir los secretos que oculta el origen de esta criatura parásito, llamada **X**. El juego mantiene el «feeling» de la versión para **SNES** (está programado por el mismo equipo), pero añade una aventura completamente nueva. Además, las habilidades de **Samus** se han visto bastante mejoradas y aumentadas, así como su equipamiento. La fecha de lanzamiento en **EE.UU.** es el próximo 18 de noviembre.



Aunque aún no se ha confirmado nada oficialmente sobre el mapeado, se espera que sea tan gigantesco como en las entregas anteriores de Metroid.

THE LEGEND OF ZELDA

Todos esperábamos la conversión del clásico por excelencia de la 16 *bits* de **Sony**, ***The Legend Of Zelda: A Link To The Past***. Lo que nadie se imaginaba es que en el mismo cartucho se incluiría, además, un juego para cuatro participantes simultáneos, llamado *Four Swords*. Fue bastante curioso observar, en la presentación **pre-E3** de **Nintendo**, al propio **Miyamoto** jugar junto con otros tres programadores (provenientes de algunas de las casas más importantes que desarrollan para **Nintendo**). En la pantalla aparecen cuatro **Link**, cada uno de un color. El diseño de su *sprite* está mucho más trabajado que el del original de **SuperNes**. Los cuatro deben cooperar para superar algunos obstáculos que requieren la participación de más de un personaje, pero también competir por conseguir el mayor número de Rupias.



*El 9 de diciembre este cartucho con contenido doble aparecerá en las tiendas de los **Estados Unidos**.*





NINTENDO

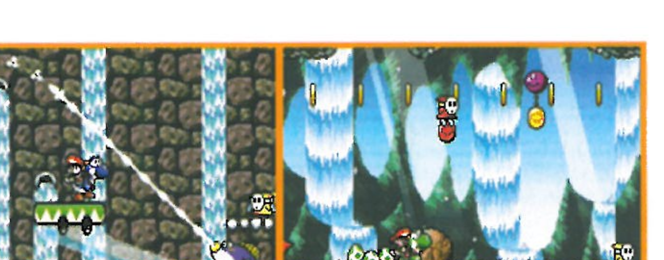
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3



¿Quién no recuerda el estridente pero encantador llanto del bebé **Mario** cada vez que **Yoshi** era atacado en este gran título? Siguiendo su plan de versionar los clásicos de *Mario*, **Nintendo** lanzará en septiembre ***Super Mario Advance 3***. Esta vez el título elegido no es otro que *Super Mario World 2: Yoshi's Island*. Una de las últimas joyas de **Super Nintendo** en la que manejábamos al pequeño dinosaurio **Yoshi** mientras trataba de proteger a un **Mario** de corta edad. Además de unos gráficos que convertían cada pantalla en una obra de arte, las múltiples habilidades de **Yoshi** convertían a este juego en una experiencia mucho más variada que cualquiera de sus antecesores. Esperemos que la conversión sea 100% fiel.



*Todos y cada uno de los enemigos finales de este título eran una verdadera maravilla de la programación. Nunca se vio nada igual en **SNES**.*



GOLDEN SUN: THE LOST AGE

Una de las pocas nuevas franquicias creadas por **Nintendo** (concretamente **Camelot**) para su nueva portátil, ya tiene secuela. Tras confirmar con la primera entrega el tremendo potencial gráfico de **GBA** como ningún otro juego y, además, crear el mejor *RPG* de su catálogo, era necesaria una continuación. Ésta arranca justo donde lo dejó *Golden Sun*, con el grupo de **Isaac** y los demás reagrupándose tras la batalla en el faro de Venus para impedir una vez más la destrucción de la Tierra. Juntos harán evolucionar sus habilidades de alquimia, así como el uso de los *Djinn* (las pequeñas mascotas que se utilizaban en los combates), que ahora poporcionarán diferentes mejoras en el mapa general. A principios del año próximo en **EE.UU.**



Las plataformas (en una vertiente muy sencilla) también estarán presentes.

La duración de esta segunda entrega será incluso superior a la del original (que ya abarcaba unas cuarenta horas).

KURURIN PARADISE

El protagonista más atípico (una nave en forma de palo) de uno de los primeros éxitos de **GBA** regresa con más fuerza que nunca. Mejores gráficos, un número mucho mayor de fases y la misma jugabilidad de antes.





MAGICAL QUEST

Otro clásico de la época dorada de los 16 *bits* aparece en **GBA**. Elige a **Mickey** o a **Minnie** y usa los disfraces (bombero, genio, etc.) para ganar nuevas habilidades con las que avanzar. Además, el juego saca partido del cable de conexión con **GameCube**, para así obtener ventajas al conectarlo con *Magic Mirror Starring Mickey*.





OTROS LANZAMIENTOS

ACCLAIM

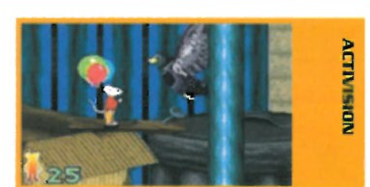
• Punch King
Una variación del clásico de *Nintendo Super Punch Out* en tu portátil.


ACCLAIM

• Zoo Cube
El *puzzle* más original de todo el *show*. Una idea bien aprovechada.


ACTIVISION

• Minority Report
Un *shooter* basado en la película de **Spielberg** de inminente estreno.


ACTIVISION

• Stuart Little 2
El ratón adoptado por una familia humana vuelve con clásico plataformas.


ACTIVISIÓN

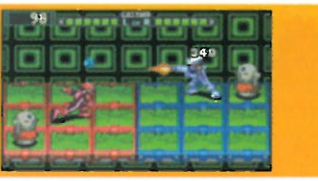
• XXX
Otro juego de acción y plataformas basado en un filme de **Vin Diesel**.


BAM! ENTERTAINMENT

• Ecks Vs. Sever 2
La segunda parte de este gran juego de disparos en primera persona.


BAM! ENTERTAINMENT

• Reign of Fire
Derrota a los dragones opresores en este título de acción y estrategia.


CAPCOM

• Megaman Battle Net. 2
Rockman vuelve a enfrascarse en un *RPG* con toques de estrategia.


CAPCOM

• Megaman Zero
El aliado de **Megaman** protagoniza este título en la línea de la serie X.


CAPCOM

• Super Ghouls'n Ghosts
El clásico *arcade* aparece en **GBA** con una versión remozada y ampliada.


ELECTRONIC ARTS

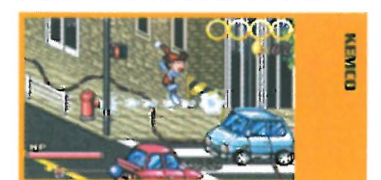
• H.P. y La Cámara Secreta
La segunda entrega de las aventuras de **H. Potter** supera a su antecesor.


ELECTRONIC ARTS

• Las Dos Torres
Adaptación de la 2ª entrega de *El Señor de los Anillos*. Un *Action RPG*.


INFOGRAMES

• Driver 2
Una espectacular conversión del clásico de conducción de **PSone**.


KEMCO

• Crazy Chase
Otro *remake* de un juego de **SNES**. Plataformas vertiginosas.


KONAMI

• Airforce Delta
Una mezcla de *arcade* y algo de simulador bajo una perspectiva aérea.


KONAMI

• Castlevania: H.O.D.
La segunda entrega de la saga para **GBA** recupera el estilo de S.O.T.N.


KONAMI

• Contra
Remake del *Super Probotector* de **SNES**, con algunas variaciones.


KONAMI

• Silent Scope
Sorprendente conversión del juego de disparo con *zoom* más popular.


PHANTAGRAM

• R-Type III
El matamarcianos clásico de **SNES** en la palma de tu mano.


SEGA

• Super Monkey Ball
Las tres dimensiones más alucinantes en uno de los mejores juegos del **E3**.


SEGA

• Pinball Of The Dead
La saga de los zombis de **Sega** se traslada al mundo de los *pinball*.


RAGE

• Rocky
El púgil interpretado por **Stallone** protagoniza este título de boxeo.


TAKE 2

• Duke Nukem
Otro *shooter* en primera persona que deja a las claras la potencia de **GBA**.


THQ

• Scooby Doo
Otra aventurilla bajo perspectiva aérea, esta vez basada en la película.


THQ

• Hot Wheels: Velocity X
Lo coches más pequeños y veloces en una especie de *MicroMachines*.


VIRGIN

• Barbarian
Un título de lucha uno contra uno con los personajes del clásico de los 80.


VIRGIN

• Top Gun Firestorm
La conocida licencia da el salto a la portátil bajo una vista isométrica.


VIVENDI

• The Fellowship Of The Ring
Un *RPG* por turnos ambientado en la primera de las tres novelas de ***LOTR***.

SONY C.E.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP ARCADE

El *hardware* de **PSone** se pone al límite con el que puede llegar a ser el mejor título de conducción creado para los 32 *bits* de **Sony**. Tomando como referencia la versión de *WRC* creada para **PlayStation 2**, los programadores de **Sony** han imprimido al título de conducción un estilo *arcade* total, cuidando sobre todo el apartado de jugabilidad (ya que sus gráficos nunca podrán superar a los de la versión de **PS2**). Aún así, el motor gráfico de ***WRC Arcade*** es uno de los más potentes que hemos visto en un título para **PSone**. Los escenarios apenas poseen *popping*, la resolución de sus texturas es más alta de lo normal, su *frame rate* es suave y hace gala de impresionantes efectos gráficos como los de los charcos de barro o agua en el asfalto, que saltarán de una forma de lo más real, que hemos visto hasta ahora, al pasar sobre ellos con nuestro vehículo.

*El motor gráfico de **WRC Arcade** es, sin duda, el más potente que hemos visto en un simulador de conducción para **PSone**.*









STUART LITTLE 2



*El título creado por **Sony** está basado en la segunda entrega cinematográfica de Stuart Little.*

Aunque en este mismo número os ofrecemos una *preview* de este título, fue una de las grandes apuestas para **PSone** en el **E3** de este año. El simpático ratoncillo hace aparición por primera vez en **PSone**, gracias al título basado en la segunda parte del filme *Stuart Little*. Seis escenarios componen la aventura protagonizada por **Stuart**, que tendrá que recorrer la mansión **Little** de cabo a rabo con el objetivo de encontrar los 36 anillos que necesita para volver con su familia. Para hacerlo, podrá hacer uso de un monopatín, un coche, una avioneta, etc.

FIREBUGS

Los programadores de **ATD** han tomado prestado el concepto de *Rollcage* para crear un divertido título de conducción. Los extraños vehículos del juego poseen tres ruedas y son capaces de moverse tanto boca arriba como al revés, dando la posibilidad a los jugadores de avanzar por los laterales o el techo de los túneles. Aunque es un título de **PSone**, su motor gráfico no es nada malo, y hace gala de efectos impresionantes.





*El título creado por **ATD** recuerda en su desarrollo a Rollcage. Su motor gráfico posee una buena cantidad de efectos gráficos. En su banda sonora han intervenido Bomfunk MC's.*

OTROS JUEGOS

Puede que éste sea el último **E3** para la anciana **PSone**, pero **Sony** presentó grandes títulos como *Formula One Arcade*, un divertido título de conducción; **Jinx**, un *puzzle*/plataformas e incluso *Treasure Planet*, la adaptación del filme de **Disney**.

FORMULA ONE ARCADE

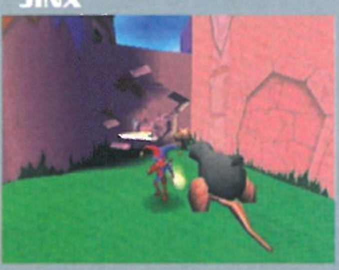




THE HOOBS



JINX



TREASURE PLANET

STUNTMAN A TODO TRAPO

Los reyes del asfalto han cambiado el estilo para su primera incursión en los 128 bits, pero con la elegancia y calidad técnicas marca de la casa.





*El espectáculo está servido en **Stuntman**. ¿A quién no le apetece saltar una fila de autobuses a toda velocidad?*

El impacto que supuso *Driver* en el género de conducción creó escuela. Los seguidores de la saga todavía esperan con anhelo su primera aparición en **PlayStation 2**, pero **Reflections** se está haciendo de rogar. Así que mientras *Driver 3* se encuentra en fase de desarrollo, la compañía inglesa nos ofrece un delicioso aperitivo para este otoño bajo el nombre de ***Stuntman***. Un juego de coches para **PlayStation 2** que investiga una nueva vertiente dentro del género. La verdad es que aquellos que estén esperando un clon de *Driver* se van a encontrar con un estilo de juego muy diferente. Puede resultar chocante al principio, porque se ha perdido la frescura de ponerse al volante y conducir sin más por las calles de una ciudad. ***Stuntman*** es mucho más exigente en este sentido. La mecánica del modo principal del juego nos obligará a cumplir una serie de objetivos en un tiempo determinado a lo largo de cada escena. Cuando queden menos de diez segundos, un contador aparecerá en el lugar donde ha de ejecutarse una acción determinada. Si no llegamos a tiempo, no nos quedará más remedio que volver a empezar. Una vez terminado un nivel la puntuación tendrá en cuenta el tiempo transcurrido, el número de objetivos logrados y el grado de perfección con que se han realizado. De

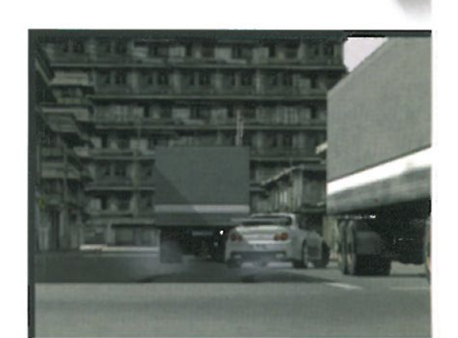
STUNT ARENA

El modo *arcade* de ***Stuntman*** nos tiene reservadas muchas sorpresas. En un circuito podremos realizar hazañas increíbles a bordo de diferentes vehículos, incluso cabe la posibilidad de crear nuestro propio escenario utilizando otros coches, rampas, obstáculos o explosivos para que el espectáculo no decaiga en ningún momento durante nuestras actuaciones.











DE PELÍCULA

En el modo principal de juego, encarnamos a un especialista de cine. A lo largo de seis películas tendremos que demostrar nuestra habilidad al volante realizando todas las indicaciones que nos proporciona el director. Para una mayor precisión, en los escenarios se han emplazado símbolos que señalan el lugar donde debemos ejecutar una acción y qué debemos hacer exactamente: chocar contra un vehículo, pasar cerca de una explosión, saltar, etc. Pero el rodaje de la escena tiene una duración determinada, por lo que además de luchar contra las dificultades que requieran algunas acciones, también será necesario correr contra el cronómetro para tener éxito en cada una de las 25 pruebas que encontraremos a lo largo del juego.

*Los largometrajes tienen lugar en seis zonas, **Londres, Bangkok, Louisiana, Egipto, Los Alpes** y **Mónaco**. A la derecha, algunos posters de las películas en las que participaremos en el juego.*



La variedad de las pruebas nos pondrá en situaciones límite, como adelantar dos camiones por un hueco mínimo o poner el coche a dos ruedas.



esta forma, aquellos que hayan demostrado su habilidad serán recompensados con extras al final del juego. En lo que se refiere a la estructura de este modo Historia, el jugador tiene que participar en un total de seis películas diferentes. El grado de dificultad progresivo queda reflejado en la carrera del especialista al que damos vida. Desde sus comienzos en producciones de bajo presupuesto hasta que las grandes compañías del celuloide contratan sus servicios. Cada uno de estos largometrajes está basado en películas reales. En **Londres** nos encontramos con una comedia sobre el crimen de estilo británico. En **Bangkok**, **Reflections** ha emulado la estética de **John Woo**. Un *thriller* político, conduciendo motos de nieve, tiene lugar en **Los Alpes** suizos. Las aventuras de **Indiana Jones** han servido de inspiración para dar vida al escenario de **Egipto**. Y en **Mónaco** tendremos la oportunidad de doblar a un agente especial que recuerda bastante a **James Bond**. Pero ***Stuntman*** también cuenta con otro modo de juego, menos pretencioso en sus exigencias pero divertido, *Stunt Arena*. Su lanzamiento está previsto para septiembre y contará con un DVD de extras que incluye una entrevista con **Vic Armstrong**, un famoso especialista que ha colaborado en el desarrollo.





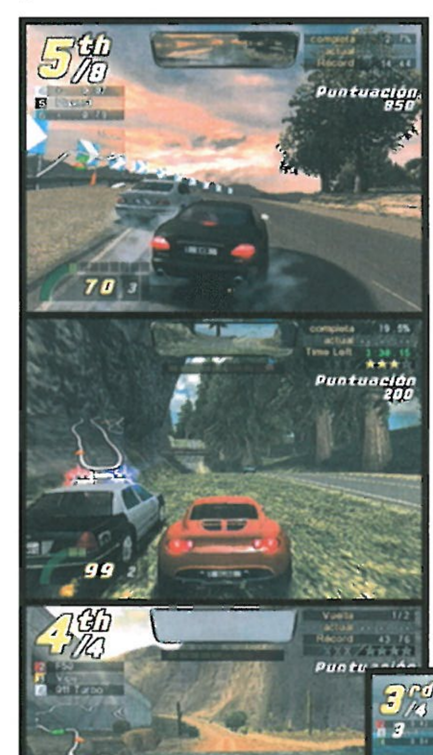
superNuevo

NEED

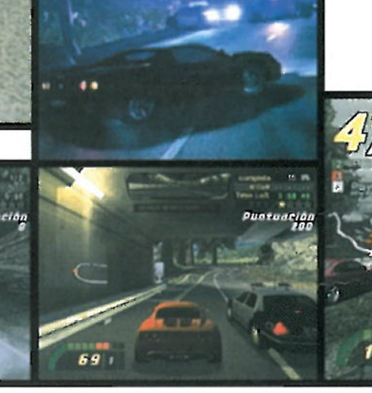


El diseño de los coches es sin duda una de las mayores virtudes de este título, así como los recorridos, muy sinuosos y llenos de elementos que hacen más reales las carreras.





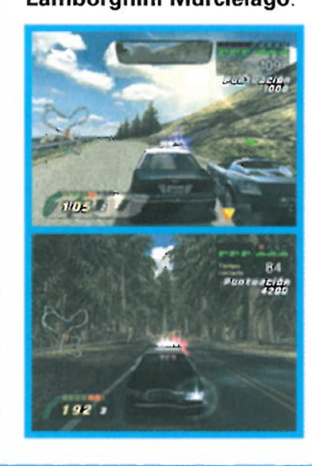




La incansable y temeraria policía y el incómodo tráfico real son los dos elementos que le dan personalidad a **Need For Speed**, y que desde su primera entrega en **3DO**, le han distinguido del resto.

Persecución

Es el modo que da nombre al juego. En él, nos meteremos en la piel de la policía y trataremos de interceptar a los coches que compiten en estas carreras ilegales. Aunque al principio el vehículo de la poli es bastante cutre, más adelante habrá hasta un **Lamborghini Murciélago**.





La saga de Electronic Arts vuelve mejor que nunca.

Género > Conducción Formato > DVD ROM Compañía > EA GAMES Programador > Black Box País > CANADÁ

Ya lo estábamos echando de menos. Y es que desde la entrega *Porsche Challenge*, no habíamos tenido la oportunidad de disfrutar de una de las sagas automovilísticas con mayor solera del mundo del videojuego. Esta vez se trata de ***Hot Pursuit 2***, secuela de *Need For Speed III*, quizá uno de los mejores integrantes de la serie hasta la fecha. La carta de presentación de este juego es, indefectiblemente, su extraordinario elenco de vehículos. Nada menos que más de 20 de los deportivos más exclusivos del mercado estarán a las órdenes de los jugadores, de marcas tan prestigiosas y legendarias como **Ferrari**, **Lamborghini**, **Dodge**, **Porsche** o **Jaguar**. Sus modelos más exclusivos tienen cabida en el juego, y han sido trasladados con un extraordinario realismo, tanto en lo que respecta a su diseño como en todo lo referente a su dinámica de movimientos. El número de circuitos asciende a 12, todos ellos de una extensión considerable y con unos recorridos sinuosos repletos de elementos que aportan espectacularidad a las carreras, tales como rutas alternativas, saltos, atajos, etc. Y no podemos dejar de hacer una mención especial a los entornos, que no sólo sirven para acompañar al gris del asfalto, sino que son toda una muestra del trabajo de los grafistas. De esta manera, podremos vadear ríos, contemplar cascadas, playas con surfistas, caminos polvorientos y hasta incendios forestales que llenarán de humo la carretera, y todo

> Una carrera que no sólo habrá que disputar frente a los coches rivales, sino también contra los elementos habituales de una carretera

FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

La inteligencia artificial de la policía y de los coches rivales ha sido optimizada. De esta manera, cada contendiente tiene su propio estilo de conducción, y la policía tiene diferentes patrones de arresto, que habrá que dominar para evitarla.

con los mejores deportivos, mucha policía y tráfico real

ello gracias a la posibilidad de salirnos del trazado marcado y hacer unas pequeñas «excursiones» por el escenario. En las carreras tendrán también una presencia importante los fenómenos climatológicos, que van desde una simple llovizna, hasta feroces huracanes y tornados. Gráficamente, lo que más destaca es, como ya hemos comentado, el modelado de los vehículos, que asombra por la perfección y por el cuidado por el detalle, por muy insignificante que éste sea. Por desgracia, la *beta* que nos ha proporcionado **EA GAMES** dista mucho de ser la final del juego, y aún se debe mejorar un poco el *engine*. No es que sea malo ni mucho menos, pero le falta la suavidad de otros títulos de **PlayStation 2** (aunque, si eres un veterano de la saga, sabrás que esto nunca ha sido su punto fuerte). Pero no hay que llevarse a engaño, la salsa de ***NFS*** está en el tráfico real, los tremendos accidentes (todavía no incluidos en su dimensión más potente en esta *beta*) y la siempre espectacular intervención de la policía. Si a esto sumamos los deportivos más exclusivos del mundo, una presentación impecable y un control intuitivo, obtenemos un juego que tendrá mucho que decir a partir de septiembre, que será la fecha prevista de su salida al mercado en múltiples formatos. THE SCOPE



REPETICIONES
Siempre ha sido uno de los puntos fuertes del juego. Podremos variar la cámara, parar la imagen, ponerlo en cámara lenta... De todo.



NOVEDADES
Pulsando R2 se interrumpe la carrera y un haz de fuego nos mostrará los siguientes tramos que habrá que recorrer.

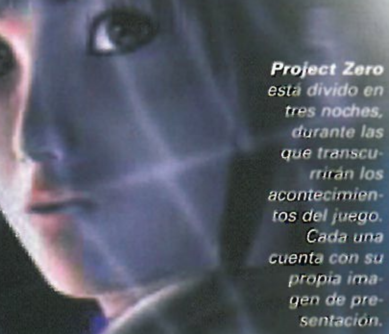


supernuevo supernuevo

Project Zero







Project Zero está divido en tres noches, durante las que transcurrirán los acontecimientos del juego. Cada una cuenta con su propia imagen de presentación.





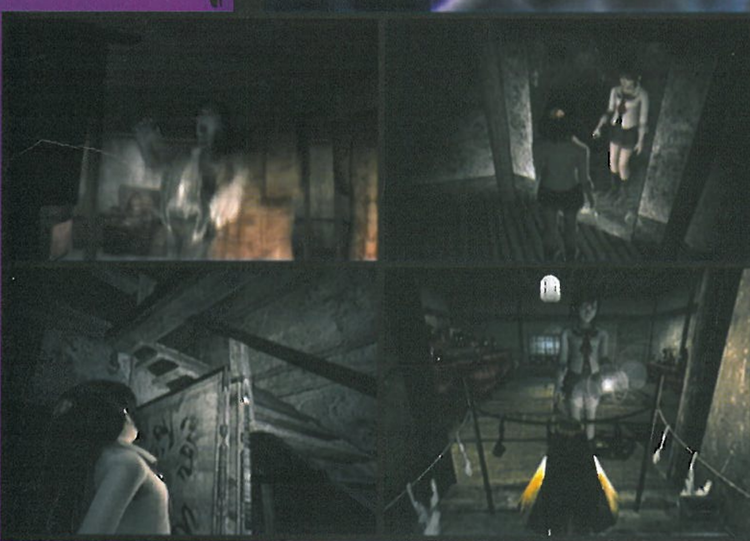
EN ESPAÑOL
El juego se encuentra traducido totalmente al idioma castellano.

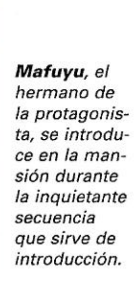


CAZA-FANTASMAS
Captura las almas perdidas de la mansión con tu cámara de fotos.



LAS PISTAS
Durante la aventura hay que permanecer atento a toda clase de pistas para resolver los *puzzles*.





***Mafuyu**, el hermano de la protagonista, se introduce en la mansión durante la inquietante secuencia que sirve de introducción.*

Un nuevo inquilino para el género más oscuro

Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Wanadoo Programador > Tecmo País > Japón

Tecmo nos ha sorprendido con un título realmente aterrador, ***Project Zero***. Además de incluir un sistema de combate de lo más original, capturar fantasmas con una cámara de fotos, la historia que iremos descubriendo a lo largo del juego es como para poner los pelos de punta. El nivel gráfico de ***Project Zero*** raya a gran altura. **Tecmo** ha conseguido una ambientación perfecta que junto a los efectos sonoros nos mantendrán en tensión dando forma a una atmósfera agobiante. Hay que tener en cuenta que el estilo del juego es muy nipón, esta vez no se ha recurrido a un escenario occidental. La mansión que visita **Miku**, la protagonista, es un edificio clásico japonés, incluso algunos fantasmas aparecen con vestimentas típicas del país. Y aunque el título posee algunos elementos que podrían haberse mejorado, como el control del personaje, **Tecmo** ha realizado un trabajo increíble que satisfará las expectativas de los que hayan disfrutado con *Silent Hill*. Sin lugar a dudas, si te gusta el *Survival Horror* no debes perderte este juego cuando salga a la venta en otoño. **R. DREAMER**

> El terror cobra forma en una espeluznante mansión a través de una cámara fotográfica

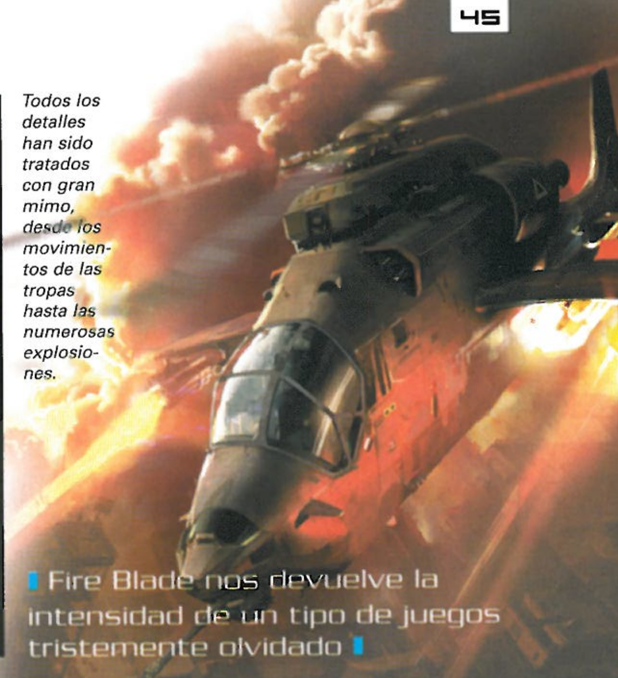


El filtro utilizado para el prólogo y las secuencias del juego nos recuerdan al aspecto de Silent Hill. Una buena manera de dar un ambiente tétrico al juego.





Todos los detalles han sido tratados con gran mimo, desde los movimientos de las tropas hasta las numerosas explosiones.



Fire Blade nos devuelve la intensidad de un tipo de juegos tristemente olvidado

Armamento

Ametralladora, lanzamisiles, misiles teledirigidos térmicos, impulsos eléctricos, *stealth* (camuflaje), visión nocturna... El helicóptero cuenta con todos los avances tecnológicos dentro del campo armamentístico para acometer con éxito las misiones.

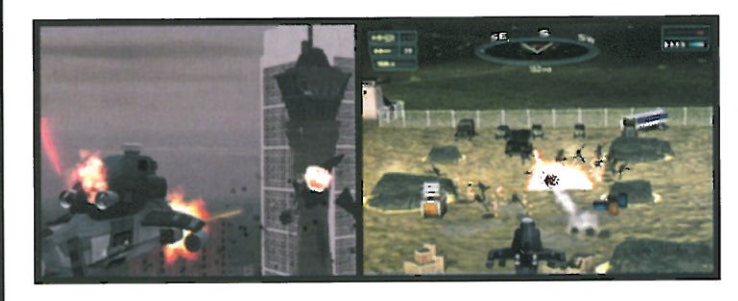












La variedad es su punto fuerte. Desde infiltrar soldados en terreno enemigo y sabotear sus comunicaciones, hasta parar un tren, cualquier misión es posible.

Fire Blade

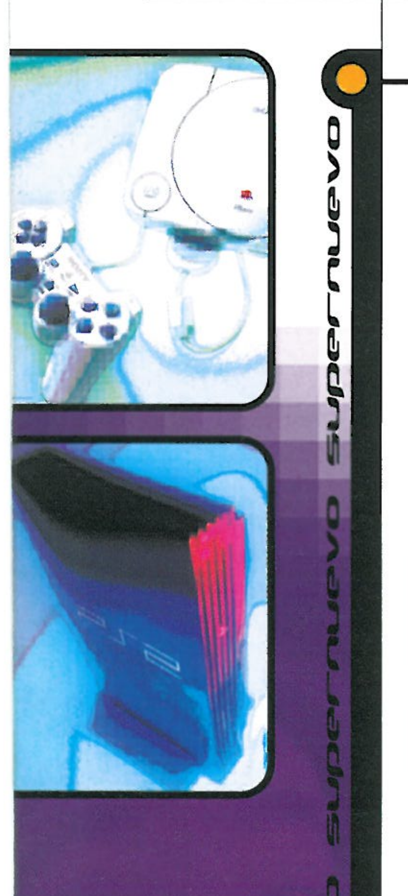
Un helicóptero, varias misiones y mucha acción

Género > Simulador bélico Formato > DVD ROM Compañía > Midway Programador > Kuju País > Reino Unido

Desde la saga *Strike* de **Electronic Arts**, no disfrutábamos con un simulador de helicóptero como con éste (con la salvedad del *Thunderhawk* de **Core**). Quizá éste era mejor técnicamente, pero la obra de **Kuju** (*Lotus Challenge*) le supera ampliamente en jugabilidad. Sus 18 misiones son todo un ejemplo de variedad y de estrategia, ya que los objetivos de cada una son múltiples y requerirán del jugador que se vaya «despacio» y no a lo loco, como suele pasar en este tipo de juegos. Diferentes escenarios, climatología variada, armamento completo, gran maniobrabilidad del helicóptero y extraordinario control conforman un menú imbatible que hará las delicias de los aficionados a los juegos de guerra. Además, habrá diferentes helicópteros que podremos pilotar según sea la misión que debamos acometer. De esta manera, para objetivos de rescate de tropas utilizaremos una aeronave diferente que cuando nuestra misión consista en destruir campamentos o tropas enemigas. Se han cuidado al máximo los detalles del juego, aunque el motor del juego y el aspecto gráfico general no sea brillante. Un juego que, en resumen, triunfará por su jugabilidad. **THE SCOPE**



Dependiendo de dónde disparemos al enemigo, su muerte será diferente. Si lo hacemos en la cabeza, saltará su casco.



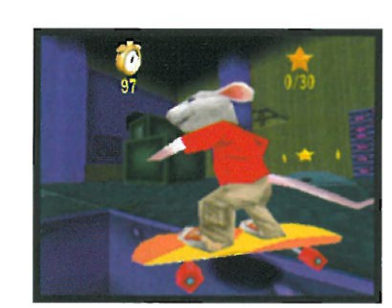
supernuevo supernuevo supernuevo

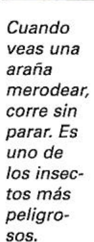
PSone PSONE

Stuart Little 2

Género > Aventura Formato > CD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Magenta País > Reino Unido

Aquel ratoncito que se hizo famoso por su «estelar interpretación» en *Stuart Little* regresa a la gran pantalla para hacer la segunda parte del filme dirigido por **Rob Minkoff**, cuyo estreno es el próximo 19 de julio y que esta vez tendrá su adaptación al videojuego. Su argumento no es el mismo que el de la película. Sin embargo, los personajes y escenarios son idénticos. Así pues, **Margalo** (el pajarito del que **Stuart** se enamora en la ficción) será quien nos enseñe a controlar los movimientos del ratón y a manejar todo tipo de vehículos de locomoción para acceder a todos los recobecos de la mansión **Little**. Desde el cuarto de baño, hasta los jardines, **Stuart** tendrá que recorrer un total de 6 escenarios para encontrar y conseguir, al resolver infinidad de *puzzles*, los 36 anillos que necesita para poder regresar con su familia. Arañas, mosquitos y los juguetes del hermanastro de **Stuart** serán sus peores enemigos. Pero si logras vencerlos serás recompensado con 16 secuencias de la película ***Stuart Little 2***. **ANNA**







Cuando veas una araña merodear, corre sin parar. Es uno de los insectos más peligrosos.

***Margalo** te enseñará como puedes hacer que **Stuart** corra, salte, nade, escale...*

PSone PSONE

Formula One Arcade

Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Studio 33 País > Reino Unido

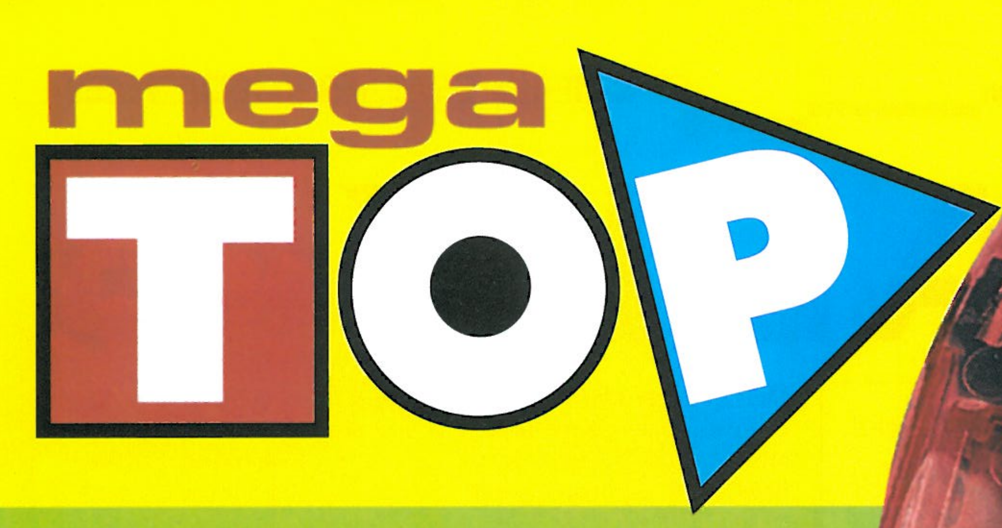




Pese a la fantasía del juego, los circuitos y los coches son los oficiales del campeonato 2001.

Por esta vez la *F1* aparca la formalidad y nos ofrece una cara mucho más desinhibida. Manteniendo los mismos gráficos y cualidades técnicas que *Formula One 2001*, **Sony** rompe con la seriedad que presidía la saga para mostrarnos coches capaces de adquirir propiedades asombrosas. Recogiendo los diferentes objetos esparcidos por la pista adoptaremos superneumáticos para ganar adherencia, conseguiremos invulnerabilidad, pilotaje automático o repararemos los destrozos del monoplaza. El turbo permitirá que lleguemos a tiempo a los numerosos puntos de control. Así, al final de cada carrera se valorarán una serie de parámetros (técnica de conducción, objetos recogidos, etc.) cuya media nos permitirá o no avanzar en las diferentes etapas que componen el juego. Este simple desarrollo (más el modo para dos jugadores) es todo lo que hay. Así que olvidémonos, por una vez, de los campeonatos a la antigua usanza. **MOLOKAI**

Este mes no te pierdas



RESET
VOL.
SCAN
LIGHT
FM AUTO SCAN RADIO

Te regala... la súper radio scan con linterna

¡Elige el color que más te guste!

Además... ¡estrenamos web!

www.megatop.es

julio agosto
mega TOP
REGALO Radio scan con ▶▶▶ linterna
Consigue regalos con Sunny Delight
Ice Age Aventuras en la Edad de Hielo
Scooby Doo Un perro de miedo
SORTEAMOS
25 entradas para Valwo y un fin de semana de aventura
10 entradas para invitar a 5 amigos a los Aquópolis
FAUNIA ¡Vive la naturaleza! En el interior encontrarás un estupendo regalo
Bisbal Bustamante

Y para los fans de 'Pokémon', el cuarto capítulo de la guía completa de las ediciones Oro, Plata y Cristal.

En *Megatop*, encontrarás un especial *Cine de verano* con los estrenos más esperados: *La Edad de Hielo*, *Scooby-Doo*, *Jimmy Neutron*, *Las Supernenas*... Y, además, mega reportajes sobre: los discos de Bisbal y Bustamante; Gasol y las otras estrellas de la NBA; la moda de temporada... y cantidad de concursos.

Sólo 3,60 euros





¡Vaya pasada de revista!

a fondo PLAYSTATION 2

V-RALLY 3

La entrega para PS2 del clásico del motor de **Infogrames** derrocha calidad y emoción. **Excelente** y **brillante** como pocos, pero algo corto en rallys y modos.



Después de ver la última *beta* del clásico de **Infogrames**, muy pocos dudábamos de que ***V-Rally 3*** iba a ser nuevo líder del género de juegos de rallys en **PS2**. Bien, pues tras analizar la versión final, seguro que más de uno ha retirado su candidatura. Sigue siendo un juego apasionante, con la conducción más vibrante y emotiva que hemos probado en los últimos años, pero hay cosas imcomprensibles. No es que haya empeorado o que hayan cambiado algo importante, el problema es que no han añadido todo lo que esperábamos. Por decirlo de otra forma, la oferta de ***V-Rally 3*** es más o menos la mitad que en anteriores *V-Rally*. Aunque el nuevo modo Carrera tenga, técnicamente, una vida casi eterna, son tan pocos los recorridos y su catálogo de modos es tan escueto, que al final nos queda un sabor un tanto agridulce. ***V-Rally 3*** es, sin duda, el mejor que hemos jugado en este género en **PS2** y, en casi todos los aspectos, el mejor de la saga en jugabilidad. Pocos juegos de conducción pueden alcanzar la intensidad y emoción que transmite ***V-Rally 3*** en cada una de sus carreras. Es uno de esos títulos en que cuesta horrores soltar el mando y su rigor, más que enfadarnos, nos motivará más para no cometer errores. También hay que reconocer que su calidad gráfica y el diseño de los escenarios excede el detalle y la diversidad del 80% de los títulos de conducción. En lo que se refiere a los coches, son un calco de los reales y las rutinas de daños, con deformaciones y pérdidas del vehículo, deberían

Modo Carrera

Es la gran novedad. Empezaremos desde cero y, tras superar las pruebas de diferentes equipos, podremos competir. Hay que tener en cuenta el potencial del equipo y sus exigencias. En ocasiones, no son nada realistas teniendo en cuenta la capacidad del coche y la calidad de los rivales.







Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Eden Studios Jugadores > 1-4 (Por Turnos) Rallys > 6 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (2 MB)



GRÁFICOS 9,5
Los escenarios son un alarde de realismo y cada elemento ha sido integrado a mano. Los coches están clavados y sus logrados daños suponen un salto de calidad espectacular en materia de realismo.

MÚSICA / FX 9,2
Los efectos especiales también están muy trabajados y reflejan matices tan alucinantes como distinguir los choques contra una roca o un árbol, el sonido del motor cambia según los daños acumulados, etc.

JUGABILIDAD 9,6
Emocionante, divertido, no hay tregua y de lo más vibrante que recordamos en el género. Cada coche, cada equipo, es un mundo y cuando las condiciones climáticas sean adversas, la adrenalina se disparará.

DURACIÓN 8,7
En su afán por salir antes que sus rivales, han arriesgado mucho y se han quedado cortos en modos y en rallys. Seis pruebas son bastante pocas, por muy largo y bueno que sea el modo Carrera.









AJUSTES
Podremos retocar cualquier aspecto. La máquina hace también los ajustes automáticamente.



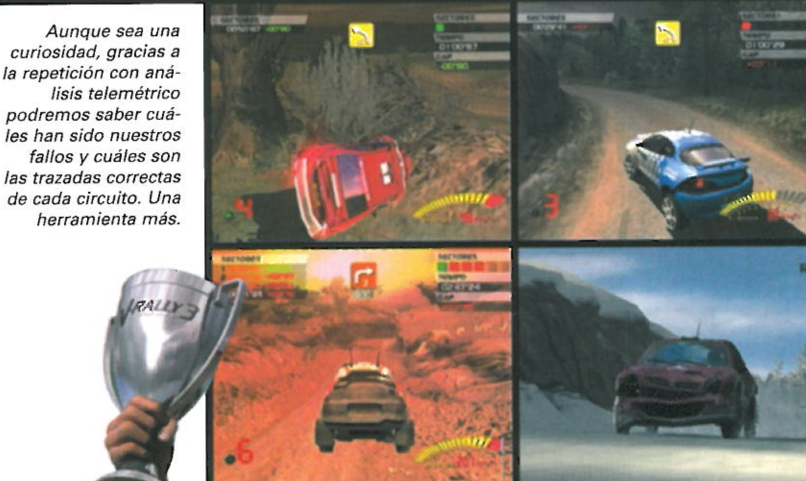
DAÑOS
Afectan de verdad a la conducción. Sólo tendremos media hora y dos paradas en boxes para repararlos.



RETOS
Los tres primeros son fáciles pero luego cambian las condiciones climáticas y la cosa se complica.

ser el modelo a seguir por el resto de programas. La señalización de las dificultades en los diversos circuitos del programa de **Infogrames** es impecable y muy clara, tanto por los iconos como por las voces del copiloto. Todo eso es innegable, pero también hay que sopesar que *World Rally Championship* tenía todas las pruebas del Mundial y que los otros *V-Rally* contaban con opciones como el Editor, el modo Multijugador o aquel que contenía varios rivales en pista. Seis pruebas, con cinco mos desafíos (y los que diseñemos nosotros con el editor de retos, que se activa al completar los cinco iniciales).
Resumiendo, ***V-Rally 3*** es un juego excepcional en la gran mayoría de apartados, pero tiene una vida más corta de lo previsible. El nuevo modo Carrera es muy bueno, la jugabilidad sobresaliente y el estilo de conducción electrizante. Si no fuera por no contar con todas las pruebas del Mundial, ***V-Rally 3*** resistiría, con garantías, la llegada de *Colin McRae 3*. **DE LUCAR**

Aunque sea una curiosidad, gracias a la repetición con análisis telemétrico podremos saber cuáles han sido nuestros fallos y cuáles son las trazadas correctas de cada circuito. Una herramienta más.



En la imagen de arriba podéis apreciar el grado de realismo de los daños en la chapa. A la hora de reparar el coche, es lo último que deberemos arreglar.

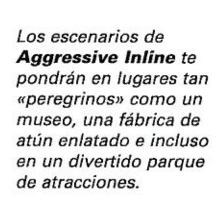
Si V-Rally 3 contara con todas las pruebas del Mundial y algún modo más, sería un rival terriblemente duro para Colin McRae. Su estilo de conducción es el más electrizante que hemos conocido en el género

tramos cada una (alguno de ellos en dirección contraria) y los cambios climáticos, son pocas variantes por muy apasionante que sea la conducción. Aunque cada coche y cada equipo suponga, en la práctica, un reto distinto, será inevitable que nos aprendamos las dificultades de los recorridos después de unas cuantas temporadas. Por desgracia, en el otro modo que no es el clásico contra el crono, los Retos, sólo son dignos de tenerse en cuenta los dos últi-

AGGRESSIVE INLINE

Neversoft y su saga Tony Hawk's Pro Skater han **marcado** siempre las **pautas** en el deporte extremo. Pero **ahora** Z-Axis **redefine** el género con un título muy original y de **impecable** factura técnica.

Tras permanecer bajo la larga sombra de **Neversoft** con muchos de sus títulos, **Z-Axis** al fin ha conseguido innovar en el terreno del deporte extremo con un juego basado en el patinaje *Inline*. La disciplina en la que se han apoyado los creadores de *Dave Mirra BMX* no es lo único original de ***AI***, ya que tanto su control como su desarrollo se han alejado en lo posible de los cánones impuestos por la saga *Tony Hawk*. Para empezar, el sistema de misiones diseñado por **Z-Axis** deja de lado el crono. El final de cada escenario llegará al vaciarse nuestra barra de especiales y las misiones nos serán encomendadas por los transeuntes de cada uno de los escenarios. A lo que más nos costará acostumbrarnos es a su control, ya que añade nuevos elementos como el *Vault* (saltar sobre un obstáculo) o el *Cess Slide* (patinar de espaldas), pero el botón de Cuadrado nos servirá indistintamente para ejecutar *flips* y *grabs*, diferenciándose a través de distintas pulsaciones en direcciones del *pad*. El apartado gráfico de ***Aggressive Inline*** nada tiene que envidiar al de *Tony Hawk*, pese a que el aspecto general del juego no es tan real como el del título de **Neversoft**. Los escenarios son gigantescos y poseen cientos de detalles, como palmeras que se mecen con el viento o charcos que reflejan el cuerpo de los *skaters*. **DOC**



*Los escenarios de **Aggressive Inline** te pondrán en lugares tan «peregrinos» como un museo, una fábrica de atún enlatado e incluso en un divertido parque de atracciones.*

Si completamos el juego, conseguiremos hasta cinco personajes secretos tan extraños como el de la captura.

A medida que avanzamos en el modo Career, conseguiremos nuevos objetos con los que rellenar nuestro propio escenario en el modo Park Edit.

Novedades

Aggressive Inline puede presumir de ser el primer título basado en el deporte extremo que aporta algo nuevo antes que **Neversoft**. Sus novedades más importantes son el desarrollo de sus misiones y movimientos como el *Cess Slide* o el *Vault*.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Z-Axis Jugadores > 1-2
Personajes > 12 + 5 Escenarios > 7 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (490 KB)

GRÁFICOS 9,3



Aunque no posee un aspecto tan real como el de *Tony Hawk 3*, ***AI*** hace gala de unos escenarios inmensos, repletos de detalles y su *frame rate* no baja en ningún momento de los 50 fotogramas por segundo.

MÚSICA / FX 9,2

El *rock* alternativo y el *nu-metal* vuelven a ser los protagonistas indiscutibles en un título de las características de ***Aggressive Inline***. Sin embargo, los efectos de sonido cumplen su cometido, sin más.

JUGABILIDAD 9,2

Al fin, una compañía se ha atrevido a innovar en un terreno en el que **Neversoft** marcaba las pautas. El sistema de objetivo y las nuevas posibilidades como el *Cess Slide* o el *Vault* son geniales.

DURACIÓN 8,4

Si al tiempo que os mantendrán pegados al mando de PS2 la dificultad y la extensión de los 7 escenarios le sumamos la opción para dos jugadores, ***Aggressive Inline*** se convierte en un título casi eterno.



CONCURSO BRITNEY'S DANCE BEAT

10 bolsas + 25 juegos (promocionales)

Proein y SuperJuegos te dan la oportunidad de conseguir juegos y merchandising oficial del título musical de Britney Spears. Sorteamos 10 packs compuestos por un juego y una bolsa de Britney's Dance Beat y 15 juegos. Si quieres ganar uno de estos premios manda el cupón antes del 28 de agosto.

- Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 28 de agosto a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «BRITNEY'S DANCE BEAT».
- No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector.
- Los premios no podrán ser canjeados por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.
- La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

«CONCURSO BRITNEY'S DANCE BEAT»

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....



THQ



PlayStation 2



Zona PLAYSTATION 2

PRISONER

Estás **invitado** a unas vacaciones con gastos pagados al campo de **prisioneros** más famoso de la Segunda Guerra Mundial: Colditz. Pensión completa, buen ambiente y mucho ejercicio por **cortesía** del III Reich.

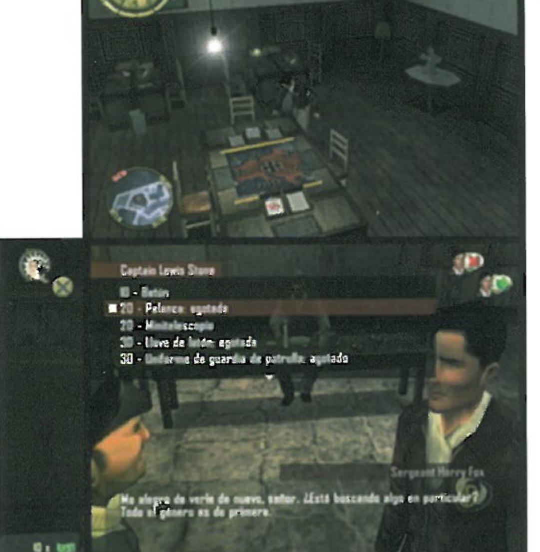
Codemasters no ha podido elegir mejor momento para comercializar ***Prisoner Of War***. Ahora que los nazis y la Segunda Guerra Mundial está empezando a dejar de ser un tabú dentro del mundo de los videojuegos (gracias principalmente a *Medal Of Honor*), llega a **España** esta estupenda aventura que te pone en la piel de un oficial americano en continua lucha por evadirse de distintos campos de prisioneros. Inspirándose en *La Gran Evasión* y en el recordado *The Great Escape* de **Ocean** (una aventura para ordenadores de 8 *bits* del año 1986), los creadores de ***Prisoner Of War*** te introducen en *Stalag Luft* y en el Castillo de *Colditz* para que exprimas al máximo tu paciencia, reflejos e inteligencia, mientras llevas a cabo cinco ambiciosos planes de fuga. Necesitarás robar mercancías a los alemanes (y traficar con ellas), saltar alambradas, forzar puertas, sobornar a otros prisioneros, disfrazarte de soldado nazi y otras acciones sin llamar la atención de los carceleros. Deberás

Prisionero, ladrón, espía...

Las duras condiciones de vida de *Colditz* y *Stalag Luft* te convertirán en un manipulador, un ladrón. Forzarás puertas, robarás mercancías y documentos, te disfrazarás de soldado, contratarás los servicios de otros presos para que desvíen la atención de los guardias. Incluso tendrás que desenmascarar al traidor que pasa información a los nazis.







Dentro de las alambradas de un campo de prisioneros todos son camaradas, a cambio de un precio, claro. Utiliza la mercancía robada a los alemanes para contratar la ayuda de otros prisioneros o para recuperar aquellos objetos que los nazis te hayan confiscado previamente.

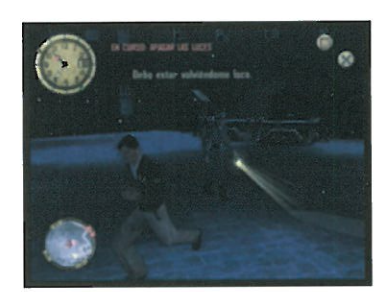


Trepar por una valla es una solución arriesgada que casi siempre conlleva la detención y una temporada en la «nevera».

OF WAR



seguir el estricto horario del campamento (otra herencia de *The Great Escape* de **Spectrum**), mientras evitas llamar la atención a unos soldados que, como los *Genoma Soldiers* de *Metal Gear Solid*, son capaces de detectarte por la vista, el oído o las huellas que vayas dejando. ***Prisoner Of War*** homenajea elementos clásicos de *La Gran Evasión* (el túnel, la «nevera» donde los nazis encierran a los evadidos reincidentes, etc.) mientras logra mantener el equilibrio entre la aventura convencional y el *Tactical Espionage Action* tipo *MGS* a lo largo de sus cinco emocionantes capítulos. La ambientación es magnífica, sobre todo en la recreación del legendario castillo de *Colditz*, aunque el aspecto caricaturesco de algunos



oficiales nazis le reste algo de realismo al conjunto. Seguro que en PC verás un juego con más realismo, pero difícilmente uno tan divertido y sencillo de jugar como este ***Prisoner Of War***. ➾ NEMESIS

Tras los pasos de dos clásicos



Dos han sido las fuentes de inspiración de ***POW***. Evidentemente una de ellas es *La Gran Evasion*, la legendaria película protagonizada por **Steve McQueen**, un clásico del cine bélico. La otra, *The Great Escape*, uno de los juegos más recordados del catálogo de **Spectrum**, del que ***POW*** toma prestados muchos elementos.



The Great Escape, obra de ***Ocean****, fue uno de los mejores juegos para ordenadores de 8 bits de la historia.*

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Wide Games Jugadores > 1 Escenarios > 3 Capítulos > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (895 KB)

GRÁFICOS 8,3

POW ofrece una cuidada ambientación, sobre todo en los escenarios. La versión que nos ha ofrecido **Codemasters** presenta algunas brusquedades que esperamos hayan desaparecido en la copia final.

MÚSICA / FX 7,9

Voces en Inglés con un acento demasiado cómico en el caso de los soldados y oficiales alemanes y franceses. La música se adapta a lo que sucede en pantalla, alertándote de la aparición de los guardias.

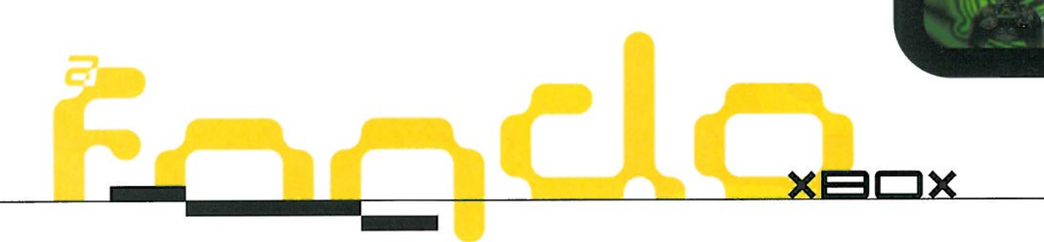
JUGABILIDAD 9,0

No hay queja ninguna respecto al control del juego. Todas las acciones se ejecutan con sólo dos botones y el control del personaje no presenta problemas. La mecánica es tan original como emocionante.

DURACIÓN 9,2

Una de las aventuras más difíciles a las que tienes la oportunidad de enfrentarte este año. Además de la trama central, cada capítulo ofrece pequeñas misiones secundarias que alargan el interés por el juego.





CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX

Es una **adaptación** y, como tal, no aporta nada nuevo al género ni ofrece muchas novedades con respecto al original. Pero sigue siendo un **gran plataformas**.

Salvo que tengas la versión para **PS2**, es imperdonable que pases por alto la última entrega *Bandicoot*. Pues aunque no incluye grandes novedades, sólo ciertas mejoras gráficas, mantiene la mecánica y simpatía que siempre le ha caracterizado. Montado sobre un *jeep*, un patinete o manejando un propulsor, recorreremos los 30 niveles con el fin de recopilar todos los cristales y piedras que harán más poderoso a **Crash**. El objetivo, como siempre, es acabar con **Cortex** y con su eterna idea de controlar el mundo. **Coco** también tendrá su protagonismo en esta adaptación al *hardware* de **Microsoft**, ya que para esta ocasión le han otorgado más y mejores movimientos de ataque. No olvidemos que el *leit motiv* de este sello, originario de **Naughty Dog**, es su concisa jugabilidad. Pues bien, en **Xbox** hay bastantes aciertos, pero aún así no podemos hablar de precisión absoluta y no por culpa del programa, sino más bien por el diseño del mando que dificulta su control. En fin, no consigue ser el rey, pero sigue siendo uno de los mejores títulos de plataformas creados hasta la fecha. **ANNA**

Mejoras gráficas y nuevos movimientos de ataque para la compañera de Crash



Una vez visitado un escenario y recogido su correspondiente Cristal Elemental, te esperará una Contrarreloj.

Numerosas son las misiones a cumplir, unas veces a bordo de un avión o una vagoneta, y otras convertido en robot.

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Traveller's Tales Jugadores > 1 Mundos > 6 Niveles > 11 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

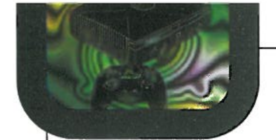
GRÁFICOS 8,0
Lo cierto es que han sido pocos los esfuerzos por mejorar este apartado, pues sólo se aprecian ciertas pinceladas de color en las texturas, que están más detalladas con respecto a su homónimo en **PS2**.

MÚSICA / FX 8,5
No ofrece ninguna novedad destacable, pero podremos disfrutar de la ya conocida «musiquilla» *Bandicoot*, de un perfecto doblaje al castellano y de unos impecables y variados efectos de sonido.

JUGABILIDAD 8,4
Si el control se hubiese ajustado un poco más a las exigencias del mando de **Xbox**, su jugabilidad sería perfecta. Pues además de ser sencilla es muy variada, ya que manejaremos todo tipo de vehículos.

DURACIÓN 8,2
Recorrer los 6 mundos no llevará mucho tiempo, pero completar el 100% del juego implica mucha dedicación, pues para conseguir todas las Gemas tendrás que superar infinidad de pruebas.





XBOX

SHREK



*En los fosos de la ciénaga, podrás practicar todos los movimientos y acciones que realiza **Shrek**, desde saltar, correr, hasta ventosear.*





Dreamworks sorprendió con una película de **animación** para **adultos** y TDK irrumpe con un título que, además de **sorprender**, nos volverá **locos** en más de una ocasión.

Cuando hayas cumplido cualquiera de las misiones que aguardan las tierras de los cuentos, podrás volver y ponerte a prueba en una Contrarreloj.

El libro...

... gordo de **Shrek**. Al comenzar tu aventura, el espejo mágico te entregará el libro de los buenos modales de cada tierra de los cuentos. En total son 8 terrenos y cada uno contiene 6 misiones a cumplir.



Irreverente cuento de hadas, parodia de toda fábula de la factoría **Disney**... **Dreamworks** demostró que la animación no es sólo para niños. Y, con tales pretensiones, **TDK** ha hecho que el Ogro verde de impíos modales se embarque en una nueva aventura para **Xbox**. **Fiona** ha sido secuestrada por el malvado **Merlín** y la tiene encerrada en la Torre Fortificada. Para llegar hasta allí, **Shrek** tendrá que salir de su apestosa ciénaga y realizar buenas acciones en la tierra de los cuentos, como encerrar a las ovejas en su corral, echar a los murciélagos de la cripta o dar a mamá Oca sus retoños. Sin duda, su mecánica recuerda a la de *Herdy Gerdy*, aunque en este caso no sólo su desarrollo es estresante, pues el movimiento de cámara y el control de **Shrek** es tan agobiante que nos llevará días rescatar a la princesa. Es obvio que el juego está bien pensado y que no es una simple adaptación, pero se podían haber inspirado un poco más en el filme. Se echa en falta la compañía del Asno y sobre todo el humor que caracterizó a esta producción. Aunque, eso sí, han reproducido muy bien las flatulencias de **Shrek**. ➾ ANNA

Shrek nos propone una experiencia tan caótica como el motor gráfico que le da vida



Algunas de las tareas, que los aldeanos de la ciudad te solicitarán, sólo se pueden realizar de noche. Por lo que tendrás que cambiar la hora del reloj de la Torre.



Género > Arcade 3D Formato > DVD-ROM Compañía > TDK Programador > Digital Illusions Jugadores > 1
Terrenos > 8 Misiones > 48 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 8,0
Personajes bien diseñados, escenarios coloristas y con un tamaño considerable... Todo va bien hasta que nos movemos por el entorno. Animaciones demasiado bruscas. Imperdonable para ser un juego de **Xbox**.

MÚSICA / FX 8,6
Lo cierto es que las voces al castellano son buenas y que las composiciones musicales son aceptables. Pero todo pasa desapercibido ante los efectos de sonido. Los «ruiditos» de **Shrek** acaparan la atención.

JUGABILIDAD 8,4
Ni tan sencillo de controlar, ni tan fácil de jugar debido a que los movimientos no son nada suaves. Shrek posee infinidad de acciones y movimientos que habrá que practicar un tiempo. Pero es muy adictivo.

DURACIÓN 8,7
Debido a su extraña y compleja mecánica, quizá nos hartemos antes de llegar al final. Pero para los más osados, tendrán juego para rato. Dos modos (Historia y Carrera) y un total de 48 misiones a cumplir.



VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002

Dado el catálogo futbolístico para GameCube éste puede ser un título divertido pero con grandes carencias.

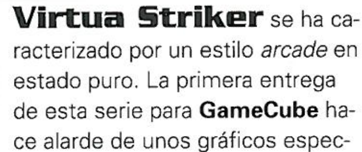
EDITAR
En esta opción es posible crear nuevos jugadores cambiando la cara, tamaño, y habilidades características.



EL ÁRBITRO
Un punto flaco del juego. Saca muchas tarjetas e interrumpe constantemente el transcurso del partido.



SECRETOS
En el modo Clasificación pueden obtenerse dos equipos ocultos, el *Sonic Team* y *Yukichan United.*



La opción de Replay nos dará la posibilidad de grabar nuestros mejores goles en una tarjeta.



Virtua Striker se ha caracterizado por un estilo *arcade* en estado puro. La primera entrega de esta serie para **GameCube** hace alarde de unos gráficos espectaculares, pero sin exprimir el potencial de la consola a fondo. También cuenta con múltiples y variados modos de juego. Pero lo que realmente falla es la mecánica. Es fácil pasarse más de la mitad de un partido recuperando balones en un juego embarullado donde casi es imposible que un jugador controle el balón durante unos segundos. Se impone el sistema de juego inglés. Colgar balones al área y rematar o recuperar el esférico para rematar. Porque lo más divertido de ***Virtua Striker 3 Ver. 2002*** es disparar a puerta, aunque los remates no son tan variados como en otros títulos futbolísticos. Realmente, se encuentra a años luz de *Pro Evolution Soccer*. De todas formas, cuando se le coje el tranquillo llega a resultar divertido, pero haciendo gala de bastantes carencias. R. DREAMER

El entrenador

Entrena y haz de *manager* de tu equipo durante la clasificación.



Género > Deportivo Formato > Mini DVD ROM Compañía > Sega Programador > Sega Jugadores > 1-2
Competiciones > 6 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (10 bloques)



GRÁFICOS 8,0
El apartado gráfico resulta espectacular. Hasta que nos damos cuenta de que no hay mucha variedad de remates, de que no se ha incluido lluvia, por ejemplo, y que la animación de los jugadores no es muy buena.

MÚSICA / FX 7,9
El juego soporta *Dolby Surround* aunque la variedad de melodías es bastante repetitiva teniendo en cuenta su naturaleza *arcade*. En cuanto a los comentarios, son prácticamente inexistentes durante el juego.

JUGABILIDAD 6,8
El juego cuenta con un sistema muy básico, donde lo más divertido es rematar a puerta. Así que quitando la frontal del área, en el resto de zonas, el juego será confuso sin permitir lucirse con el balón.

DURACIÓN 8,0
Teniendo en cuenta la variedad de modos de juego, *Virtua Striker* puede dar mucho de sí para aquellos que no se rindan ante el primer contacto con el juego. Incluso consiguiendo más equipos y estadios.







«CONCURSO STAR WARS JEDI STARFIGHTER»

NOMBRE:..

DOMICILIO:..

POBLACIÓN:..

PROVINCIA:................................ **VERSIÓN:** ☐ **XBOX** ☐ **PS2** (Marcar con una cruz la versión elegida)

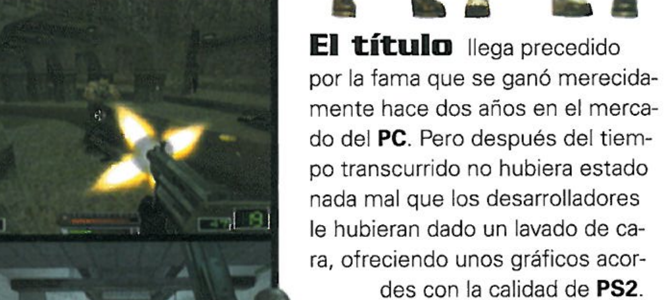
C.P.: .... **TEL.:** .... **EDAD:** ....

aDeSe +13 · LUCAS Arts · XBOX · SONY COMPUTER ENTERTAINMENT · PlayStation 2

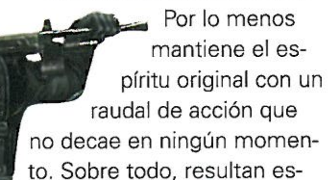
SOLDIER OF FORTUNE GOLD

La entrega para **PlayStation 2** conjuga los elementos **básicos** para disfrutar de un **shooter** en primera **persona** pero con un apartado **técnico** de escasa calidad.





El título llega precedido por la fama que se ganó merecidamente hace dos años en el mercado del **PC**. Pero después del tiempo transcurrido no hubiera estado nada mal que los desarrolladores le hubieran dado un lavado de cara, ofreciendo unos gráficos acordes con la calidad de **PS2**. Por lo menos mantiene el espíritu original con un raudal de acción que no decae en ningún momento. Sobre todo, resultan espectaculares los momentos en que uno de nuestros enemigos pierde alguna parte del cuerpo de un disparo. Pero la adaptación del control al *DualShock 2* deja bastante que desear, sobre todo a la hora de apuntar. Al menos, se ofrece compatibilidad con ratón y teclado USB para una mayor precisión, aunque ésto no evita que el motor gráfico sea poco suave. Al menos, la opción multijugador se convierte en una opción divertidísima para disfrutar el juego con varios amigos. **R. DREAMER**



Misión imposible



El protagonista, **John Mullins**, es un mercenario al que se le encargan cinco misiones a lo largo y ancho del mundo. **Irak**, **N. York**, **Siberia**, **Uganda** o **Kosovo** son algunos de los sitios elegidos donde transcurrirá la acción de ***SOFG***.







En el juego, es posible desmembrar partes del cuerpo por separado, sobre todo con armas potentes como la escopeta.

Género > Shoot'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Pipedream Jugadores > 1-4
Misiones > 5 Niveles de Dificultad > 6 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card [798 KB]

GRÁFICOS 7,8



Un apartado que nos ha dejado un tanto fríos. Escenarios poco detallados y un motor gráfico poco suave, poca cosa para lo que nos tienen acostumbrados otras compañías que desarrollan para **PlayStation 2**.

MÚSICA / FX 7,0

El entorno sonoro es correcto en cuanto a efectos de sonido y las voces de los soldados. Sin embargo, si hablamos de la banda sonora del juego, nos encontramos ante unas composiciones un tanto pobres.

JUGABILIDAD 8,1

Sin duda, donde más brilla ***Soldier Of Fortune Gold***. Sin embargo, el control del protagonista con el *DualShock* no es muy intuitivo, resultando mejor aprovechar la compatibilidad de ratón y teclado.

DURACIÓN 7,8

El modo de juego principal nos mantendrá ocupados bastante tiempo, unas 15 horas más o menos. Aunque, sin duda, la mejor apuesta para pasar horas y horas frente al televisor es el modo Multijugador.





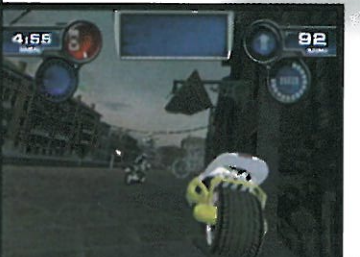
SPYHUNTER

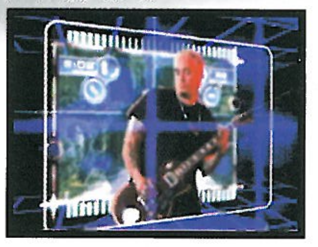
Uno de los mejores lanzamientos del año 2001 para PS2 se **presenta** en GC en una conversión sin novedades, pero que logra conservar toda su **vertiginosa** jugabilidad.





El G-6155, como su antecesor de 1983, puede transformarse en una lancha rápida. Pero no sólo eso, puede desechar partes de la carrocería hasta convertirse en una moto.





Los semiduros Saliva cantan el tema principal del juego, en el que se ocultan dos vídeos musicales del grupo.

Midway tuvo en esta actualización del clásico recreativo de 1983 su mayor éxito hasta la fecha en **PlayStation 2**. Por tanto, era de esperar que ***SpyHunter*** acabara llegando a **Xbox** y **GameCube**. A todos nos habría gustado que además de la conversión pura, estas dos entregas, comercializadas con casi medio año de diferencia respecto a **PS2**, hubiesen incorporado nuevas fases o extras de mayor peso. El de **Xbox** al menos ofrece el ***SpyHunter*** original de 1983, pero este de **GC** ni eso. ¿Ésto le convierte en un mal juego? No es el caso. El ***SpyHunter*** de **PS2** era una maravilla en cuanto a velocidad y jugabilidad, y ofrecía una vida de juego considerable. Esta entrega **GameCube** es idéntica en todo, salvo por la ligera e inexplicable brusquedad que padece su entorno gráfico de vez en cuando. La versión **PS2** sigue siendo la mejor, pero si sólo tienes **GameCube**, este juego es una buena opción. **NEMESIS**

SpyHunter es la actualización de una de las recreativas más recordadas de los años 80



Género > Arcade Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Midway Programador > Point Of View Jugadores > 1-2
Misiones > 14 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (1 Bloque)

GRÁFICOS 7,9

A pesar de utilizar una máquina más potente como es **GameCube**, los gráficos de esta versión son más bruscos que los del original de **PS2**. Tirón de orejas para **Point Of View**, perpetradores de esta conversión.

MÚSICA / FX 9,1

Los cuasi *heavys Saliva* firman una excelente y cañera versión del célebre tema de **Peter Gunn**. La música que siempre ha acompañado a ***SpyHunter*** desde 1983. El sonido *Surround* es impresionante.

JUGABILIDAD 8,9

Al disponer de menos botones, L y R, que el mando de **PS2**, el *pad* de **GC** obliga a realizar algunas combinaciones un tanto extrañas que acaban afectando a la jugabilidad. Es la única diferencia con **PS2**.

DURACIÓN 8,9

¿Por qué no se ha incorporado la recreativa clásica de 1983 como sí hace, al parecer, la entrega **Xbox**? Hubiera otorgado más vida, aún si cabe, a este larguísimo y nada fácil juego.





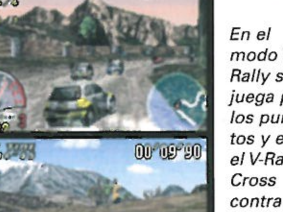
a fondo GAME BOY ADVANCE

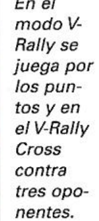
V-RALLY 3

Hay ocasiones en que las **palabras** sobran para **calificar** a un juego. Con V-Rally 3 ocurre ésto. Hay que verlo en **movimiento** para **comprender** todo lo que de él se diga.









En el modo V-Rally se juega por los puntos y en el V-Rally Cross contra tres oponentes.

Y todo lo que se debe decir de él es que es un excelente simulador 3D que nada tiene que envidiar a las primeras versiones de éste para **PSone**. El entorno 3D poligonal es simplemente soberbio y además se mueve con una fluidez asombrosa. Los únicos elementos 2D, los vehículos y algunos elementos decorativos, se integran a la perfección en el entorno. Y el control, contra todo pronóstico, es genial. El juego cuenta incluso con una excepcional vista interna que aumenta sobremanera el realismo de las carreras. Los tres modos de juego, *V-Rally*, *V-Rally Cross* y *Time Trial* (éstos dos últimos también en Multijugador) se desarrollan sobre 52 trazados, de una variedad increíble, con 10 vehículos distintos que habrá que adaptar al terreno y reparar, dotando de gran variedad al modo principal de juego. Soberbio, se mire por donde se mire. **J.C. MAYERICK**



Reparaciones

Cada prueba del mundial se compone de cinco especiales que se afrontan de dos en dos. Entre ellas, se dispondrá de 50 minutos para reparar la carrocería, suspensión, frenos, dirección y turbo del vehículo. Antes de la carrera, además, se podrán realizar algunos ajustes al vehículo.



Género > Conducción Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Infogrames Programador > Atari Games Jugadores > 1-2 Modos de Juego > 4 Tramos/Circuitos > 52 Vehículos > 10 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (2 Partidas)

GRÁFICOS



9,6

El entorno 3D creado por **Fernando Vélez** y **Guillaume Dubail**, llamado V3D, es simplemente soberbio. Y lo que es mejor, promete darnos muchas sorpresas más en un futuro inmediato. Habrá que estar atentos.

MÚSICA / FX

8,5

Quizá lo más flojo de todo el juego. La música se resume a un par de temas en los menús del juego. Los efectos de sonido, en cambio, no resultan espectaculares, pero sí parecen bastante variados. Un notable.

JUGABILIDAD

9,3

Lo más sorprendente de todo no es ya el grandioso entorno 3D. Lo más llamativo, sin duda, es que han logrado crear un simulador tremendamente jugable, fácil de controlar y jugar, y muy, muy divertido.

DURACIÓN

8,7

V-Rally 3 cuenta con tres modos de juego en los que hay que superar varios niveles de dificultad. Además, muchos de los vehículos y circuitos del juego sólo estarán disponibles al finalizar ciertos niveles.





SUPERJUEGOS
CONÉCTATE A SUPER JUEGOS CON SYSTEM SELECTOR
PLAYSTATION 2
PLAYSTATION
X BOX
GAMECUBE
No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás este fantástico adaptador para todas tus consolas.
Ya no tendrás que desconectarlas cuando quieras cambiar de una a otra, y con sólo pulsar un botón seleccionarás la que prefieras. Además, podrás conectar al adaptador el vídeo o el DVD. Incluye entradas RCA y S-Vídeo. No encontrarás nada más útil.
Consigue 11 números y el multiadaptador por sólo 26,40 € (4.400 ptas.)
SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE
Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos
❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 21,12 € (3.520 ptas.)
❑ Por un año (11 números) con el multiadaptador «System Selector» de regalo al precio de 26,40 € (4.400 ptas.)
■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 48,08 € (8.000 ptas.). Resto Países: 55,05 € (9.160 ptas.).
APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....
Forma de Pago:
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)
❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:
Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):
ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.



PENNY RACERS

El clásico de Takara, que tan buenos momentos nos dio en **PSone**, hace su primera incursión en **GBA** con una entrega que resume a la perfección su pasado. Originalidad en su esquema de juego, gráficos muy desenfadados y gran colorido, unas cifras muy importantes en lo que se refiere a coches, circuitos y accesorios, y una calidad técnica más bien discreta. La jugabilidad es aceptable, al mismo nivel que la de la mayoría de su género, pero el plus está en los cientos de extras característicos de este juego. Otro punto a su favor es que se han incluido las combativas carreras con tanques y también las acuáticas con prototipos especiales. **DE LÚCAR**





Con el dinero ganado, hay que mejorar el coche en buena parte de los apartados. Para tener opciones en los circuitos más avanzados necesitaremos, al menos, haber potenciado el motor y la caja de cambio.



Se puede retocar y mejorar cualquier parte del vehículo. Desde el claxon hasta el cuadro del cuentakilómetros.

Género > Conducción Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Proein Programador > Takara Jugadores > 1-4 Competiciones > 4 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Sí (1 Partida)













GAME BOY ADVANCE

SPY HUNTER







*Como extra, **Spy Hunter** incluye una versión 3D de la recreativa del 83.*

El plan era ambicioso (adaptar a **GBA** el *Spy Hunter* de **PS2**), aunque habría sido preferible apuntar menos alto y concentrarse más en pulir unos gráficos que, aunque llamativos en un primer momento, enseguida comienzan a mostrar sus carencias. La deslumbrante primera fase, con su circuito a lo *Modo 7* y sus suaves colinas, da paso en las siguientes misiones a un barullo de camiones y coches que flotan por el asfalto, desconcertando por completo al jugador. Y la visión no mejora a la hora de abandonar la carretera por el medio acuático: se vuelve aún mas confusa. Pero no todo es mediocre en *Spy Hunter*. El sonido es realmente bueno, desde la simpática adaptación del tema de **Peter Gunn** a la gran nitidez de las voces digitalizadas. Y **Midway** ha añadido en el juego la opción de subir el brillo de los gráficos, algo que deberían incluir de serie todos los juegos de **GBA**. Las intenciones de **Midway** eran buenas, pero les ha fallado el modo de llevarlas a cabo. **NEMESIS**

Género > Arcade Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Midway Programador > Midway Jugadores > 1-2 Misiones > 8 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Si (3 Partidas)













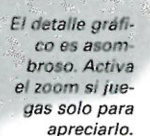
HUNTER THE RECKONING

Interplay nos propone un divertido arcade en la línea del clásico Gauntlet.

Tras la decepcionante adaptación a las consolas de 128 *bits* del clásico multijugador de los años 80, nos llega de la mano de **Virgin** un juego que recoge su legado y hace evolucionar esta fórmula, tanto a nivel técnico como jugable. ***Hunter*** nos pone en la piel de cuatro personajes humanos que tienen en común el hecho de poder ver a las criaturas demoníacas que se ocultan entre la población. Bajo una vista elevada en 3ª persona (cuyo *zoom* podremos variar en el modo para un jugador) controlaremos a nuestro héroe con el *stick* izquierdo, mientras que con el derecho dirigimos los disparos. Un método de control intuitivo y acertado. Aunque prima el elemento *arcade* (eliminación de hordas masivas de zombis, gárgolas y demás engendros), también deberemos cumplir misiones como el de liberar inocentes. El apartado gráfico es uno de los más brillantes de la corta historia de **Xbox** (aunque sea difícil apreciarlo por la lejanía de la cámara) y el modo para cuatro jugadores destila diversión. DANI3PO



*El padre **Karras-Ko** en plena acción evangelizando a unos no-muertos, a golpe de espada y tiro de ballesta.*



El detalle gráfico es asombroso. Activa el zoom si juegas solo para apreciarlo.

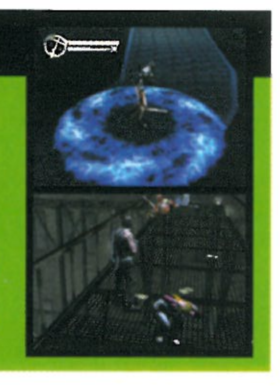




Lo mejor del juego es la diversión inmediata y sencilla que porporciona para 4 jugadores

Poderes y deberes

La barra azul que se encuentra bajo el medidor de vida indica nuestro poder mágico. Cada personaje comienza con uno de estos poderes (curar, encantar arma), pero podrá aprender más a medida que aumente de nivel. Por otro lado, para ganar continuaciones y tener más posibilidades de acabar la partida, tendremos que rescatar a los inocentes que se encuentran en las fases.





En las alcantarillas seremos atacados por ratas gigantes. Ojo al efecto del agua. Es de lo mejorcito que hemos visto.

Género > Arcade · Formato > DVD-ROM · Compañía > Virgin Interactive · Programador > Interplay · Jugadores > 1-4 · Fases > 23 · Personajes > 4 · Texto/Doblaje > Castellano/- · Grabar Partida > Memory Card (50 Bloques)

GRÁFICOS 9,1
El motor tridimensional muestra decenas de enemigos en pantalla con una fluidez asombrosa. Además, el grado de detalle de los protagonistas y engendros es muy alto. Realmente espectacular.

MÚSICA / FX 8,5
La inclusión del sonido Dolby Digital hace que gane bastantes enteros en este aspecto. Aunque, desde luego, la espectacularidad y el uso que hace el juego de esta característica no es comparable a *Halo*.

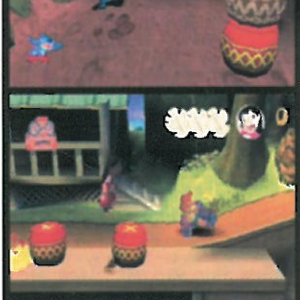
JUGABILIDAD 9.0
El control, calcado al del clásico *Smash TV*, hace que sea extremadamente sencillo moverte en cualquier dirección y disparar hacia otra trayectoria. La evolución de los personajes es otro acierto del juego.

DURACIÓN 9.1
Nada menos que 23 escenarios diferentes. Aunque la longitud de los mismos sea muy distinta, el hecho de poder jugar con tres personas más alarga su vida hasta el infinito. Además, tiene algunos secretos.



a fondo PSONE

LILO & STITCH:
PROBLEMAS EN EL PARAÍSO



La intención es buena en todo su desarrollo, pero Disney sigue pecando de lo mismo: **olvidar** que es fruto de una **película**.

Personajes grotescos y escenarios sacados de los dibujos de la pared de un jardín de infancia. Su apariencia puede parecer una burla al catálogo infantil de **PSone**, sin embargo, es uno de los mejores títulos de **Disney** creados en estos últimos tiempos para dicha plataforma. Pues, manteniendo el ya conocido esquema de la «factoría de los sueños», ***Lilo & Stitch*** presenta una aventura con una jugabilidad variada y apta para los más pequeños y principiantes de la casa, pero que nada tiene que ver con la película. La niña hawaiana quiere redecorar su habitación y **Stitch** será quien la ayude. De tal modo que, controlando alternativamente a los dos protagonistas, tendremos que hallar fotos, discos de **Elvis** y un sinfín de objetos ocultos en los 12 niveles de la isla. Ya que si los encontramos, activaremos 13 secuencias de la película. **ANNA**



Al completar el juego obtendremos como Extras: 36 fotos, 13 secuencias de la peli y 3 trailers.



*Al superar las pruebas de cada mundo de la isla, **Lilo** deberá competir contra su cursi amiga en una carrera de bicicletas.*

¿Un ogro de piedra?

Para acabar con él y pasar de nivel, **Lilo** le hará vudú y **Stitch** le atacará con su aliento de dragón.



Género > Aventura Formato > CD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Blitz Games Jugadores > 1 Niveles > 12 Mundos > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (1 Bloque)

GRÁFICOS 7,0
El diseño de personajes, salvo el de los protagonistas, nada tiene que ver con el que aparece en el filme. Animación un poco brusca, pero aceptable. Y escenarios bien intencionados, aunque sosos.

MÚSICA / FX 7,9
Cuando menos curiosas son las melodías. Unas compuestas para la ocasión y otras pertenecientes a la discografía de **Elvis Presley**. Buen doblaje al castellano, aunque simplones efectos de sonido.

JUGABILIDAD 7,5
Sin aportar nada nuevo al género y sin ser una maravilla, cuenta con una mecánica sencilla, variada y con una dificultad que va en aumento según avancemos en el juego. Además, el control es bueno.

DURACIÓN 7,4
Recorrer los 12 niveles no supondrá muchas horas de juego. Pero, como en todo juego **Disney**, lo más atractivo es activar todos los extras. Lo cual supone un poco más de dedicación y tiempo.



PLAYSTATION 2

STITCH EXPERIMENTO 626





Disney se aleja de la **dulzura** que siempre le ha caracterizado y apuesta, para esta ocasión, por una **aventura** de acción con ciertos toques de **«violencia»**.



Más relacionado con el argumento de la película que la versión para **PSone**, ***Experimento 626*** rompe con la «dulzura» y «ñoñería» que han caracterizado los últimos juegos de **Disney**. Pues, para esta ocasión, no se ha contado con la presencia de **Lilo** y el desarrollo del juego se basa en ayudar a **Stitch** a escapar de la policía intergaláctica. Con arma en mano, y disparando a diestro y siniestro a todo aquel que se acerque, recorreremos 4 mundos en busca del ADN que **Stitch** necesita para ser más fuerte. Escenarios oscuros, algo tétricos y desolados. Alienígenas apocalípticos, algunos inspirados en los del filme y otros totalmente inventados. Enemigos burlescos e irrisorios... En definitiva, esta versión posee algunos aciertos y muchas torpezas. Han querido hacer un título un poco menos infantil y han conseguido un revoltijo de estereotipos. Posee una mecánica, aunque monótona, bastante amena. Realizaremos infinidad de movimientos, desde escalar por las paredes, estilo **Spider-Man**, a ralentizar las acciones como **Neo** en *The Matrix*. **ANNA**

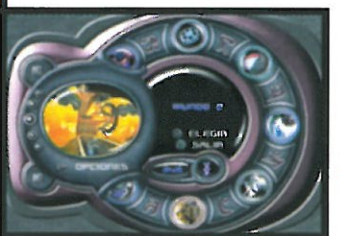


Bicho malo...

... Nunca muere. Manipulado genéticamente y equipado con una pistola con objetivo y un Rayo Láser que, además de ser letal para los enemigos, utiliza como liana. Stitch es rápido, peligroso e invencible.







Recorre 4 mundos diferentes para recopilar el ADN que ***Stitch*** *necesita. Y no olvides hallar los items que activan los extras.*

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > High Voltage Soft. Jugadores > 1
Mundos > 4 Niveles > 24 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [41 KB]

GRÁFICOS 7,4
Aunque algo oscuros, los escenarios están bien ambientados. La animación y las perspectivas de visión son las correctas. Y, con respecto al diseño de personajes, hay de todo: unos mejor y otros peor.

MÚSICA / FX 7,8
El «rock duro» ha sido la fuente de inspiración para componer las melodías. Quizá son algo «cargantes», pero ambientan y se sale de lo que nos tiene acostumbrados **Disney**. Buen doblaje al castellano.

JUGABILIDAD 7,9
Aunque posee una mecánica repetitiva, hasta que nos cansemos, estaremos disparando a todo bicho viviente, escalando por las paredes y colgados de una «liana láser». Control sencillo y preciso.

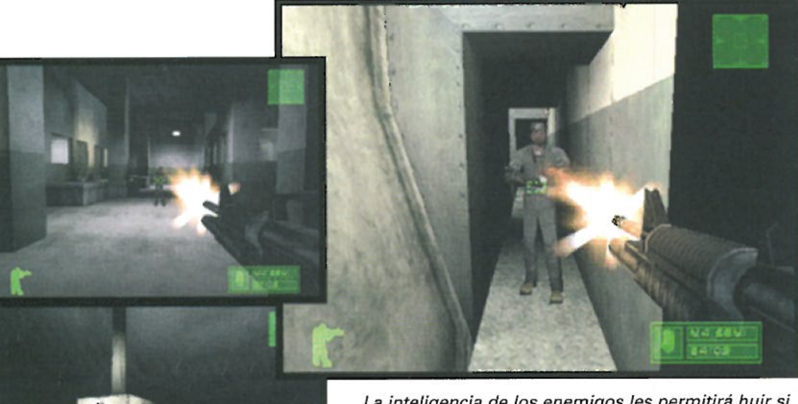
DURACIÓN 7,8
Menos efímero que la versión para **PSone** (24 niveles en total), pero contiene la misma oferta lúdica: conseguir los *items* necesarios para activar 21 secuencias de la peli, 4 trailers y 9 secuencias del juego.

PS2 **GLOBAL 7,8**

a fondo PSONE

DELTA FORCE: URBAN WARFARE

Uno de los últimos juegos fuera del ámbito **protector** de los desarrolladores internos de Sony llega a **España**.



La inteligencia de los enemigos les permitirá huir si se encuentran en clara inferioridad de condiciones.

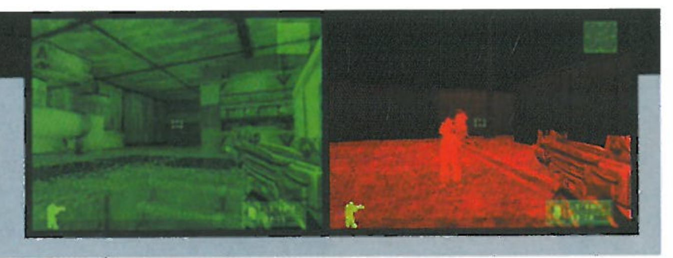


Rebellion, creadores del magnífico *shooter Alien Vs. Predator* para **PC**, ha sido el elegido por **Novalogic** para llevar su conocida saga ***Delta Force*** a **PSone**. Para los que no conozcan de qué va el asunto, se trata de manejar a un grupo de soldados de elite (aunque en esta ocasión se trata de una sóla unidad) bajo una perspectiva en primera persona. A través de 12 misiones combatiremos a los enemigos en entornos urbanos (de ahí su título), en una mezcla de acción y evasión (no es cuestión de ir pegando tiros a lo loco). Los objetivos que nos proponen en cada una de las misiones son variados, y van más allá de la simple aniquilación de los contrarios. Recuperar un maletín, dejar inconsciente al jefe de una banda con una granada de gas o interceptar un camión blindado son algunos de ellos. Respecto al apartado técnico, hay que decir que se ha logrado un buen trabajo en la creación de los escenarios, aunque no se puede considerar lo mismo de la fluidez con la que se mueven: el bajo *frame rate* afecta a la jugabilidad. **DANI3PO**

El no haber calculado bien la potencia de PSone es el mayor defecto del juego

Hi-Tech Gadgets

Aparte de nuestro armamanto convencional, donde el rifle de asalto es la máxima estrella, contaremos con artilugios variados para las situaciones que se nos vayan presentando. Desde unas gafas para ver en la oscuridad a otras que detectan el calor humano.



Género > Shoot'em-up Formato > CD-ROM Compañía > Novalogic Programador > Rebellion Jugadores > 1
Fases > 12 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (1 Bloque)

GRÁFICOS 8,0
Aunque en las pantallas estáticas puede parecer que se ha logrado un trabajo excelente, es al empezar a jugar cuando nos damos cuenta de que el motor del juego no está demasiado bien adaptado a **PSone**.

MÚSICA / FX 8,5
Los efectos de sonido son uno de los aspectos más conseguidos de este título. Se ha logrado un grado de fidelidad bastante alto en el sonido de las diferentes armas que podremos manejar durante el juego.

JUGABILIDAD 8,3
Las misiones son variadas y los objetivos son lo bastante interesantes como para continuar avanzando en el juego. Lo peor es el control, algo impreciso, que nos deja vendidos en más de una ocasión.

DURACIÓN 8,6
Para ser un juego de disparos la duración es bastante alta, aunque tampoco incluye modos de juego ni ningún aliciente extra que nos invite a seguir jugando una vez completadas todas las fases.



SPIDER-MAN

El taquillazo de este verano cuenta también con su correspondiente adaptación a GBA, en este caso un excepcional arcade dotado de un gran acabado gráfico y una innegable jugabilidad.



Después del sensacional *Rayman Advance*, **Digital Eclipse** vuelve a dejar patente su pericia a la hora de programar en **GBA** con este ***Spider-Man***, uno de los mejores juegos protagonizados por el superhéroe de **Marvel** hasta la fecha. Impecable en su factura gráfica (la animación del personaje central es portentosa), encuentra ese raro equilibrio entre dificultad y adictividad para mantener enganchado al jugador a lo largo de 11 emocionantes fases por las que desfilan algunos de los enemigos más conocidos del trepamuros, como el **Duende**, **Shocker**, **Kraven** o el **Buitre**. Entre las fases, hay cabida incluso para unas espectaculares rondas de *Bonus* que combinan gráficos poligonales con una animación del personaje central propia de un dibujo animado. ***Spider-Man*** es un gran juego, una magnífica elección para aquellos usuarios de **GBA** que no quieran conformarse con otra mera conversión de **SNES**. **NEMESIS**

> Spider-Man te asombrará con su impecable animación y su espectacular fase de Bonus



*Las fases de Bonus muestran a un **Spider-Man** de dibujo animado surcando un **Manhattan** confeccionado con edificios poligonales.*

¿Una fotito?

En tres determinados momentos de cada fase deberás sacar una instantánea de la acción. Si lo consigues sacarás a la luz uno de los secretos que encierra el juego: desde armas a fotogramas de la película.



Género > Arcade Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Activision Programador > Digital Eclipse Jugadores > 1 Fases > 11 Vidas > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Sí (3 Partidas)

GRÁFICOS 9,2
Las fases de *Bonus* son explosivas. La animación perfecta, el colorido difícil de superar... ***Spider-Man*** es un verdadero festín para la vista al que sólo perjudica el pobre brillo de la pantalla de **GBA**.

MÚSICA / FX 8,3
La música, aunque de calidad, es el aspecto menos llamativo de este cartucho, sobre todo porque siempre queda en un plano secundario frente a los magníficos efectos de sonido.

JUGABILIDAD 9,2
En pocos minutos controlarás a **Spidey** como si te hubieras calzado sus mallas toda la vida. El control es perfecto a pesar de las numerosas habilidades que el hombre araña es capaz de realizar.

DURACIÓN 9,0
Avanzar por los 11 niveles que componen el juego no es fácil y ni mucho menos logrando sacar todas las fotos necesarias para desvelar los extras. Sólo una pega, ¿por qué no deja volver a fases anteriores?



9,2 GLOBAL

Análisis PLAYSTATION 2

ENDGAME

Empire presenta un Time Crisis «a la europea» en el que la originalidad se ha sacrificado en beneficio de una mecánica tan habitual como efectiva.



Como en Time Crisis, **Endgame** permite agacharse para esquivar los disparos enemigos y reponer munición.



La dinámica de ***Endgame*** es milimétricamente idéntica a la de los *Time Crisis* de **Namco**: un *shooter* de pistola que ofrece al jugador la posibilidad de cubrirse y recargar munición, mientras mantiene una lucha constante contra el cronómetro. Serían dos gotas de agua, de no ser porque los grafistas y programadores de **Namco** disponen de más medios y talento que los de **Cunning Developments**. Estos últimos se han conformado con crear unos escenarios sosos, aunque dotados de una suavidad reseñable, que pretenden reflejar cómo será la **Europa** de 2020. Por ella corre frenéticamente la protagonista del juego, ocultándose y disparando a los fulanos que sistemáticamente se van cruzando en su camino. ¿Es ***Endgame*** un mal juego por no ser original? No. Su problema radica en que debe competir frente a un título, *Time Crisis 2*, infinitamente superior en todos los aspectos, tanto en gráficos como en extras. Frente a él, ***Endgame*** tiene poco que hacer. **NEMESIS**

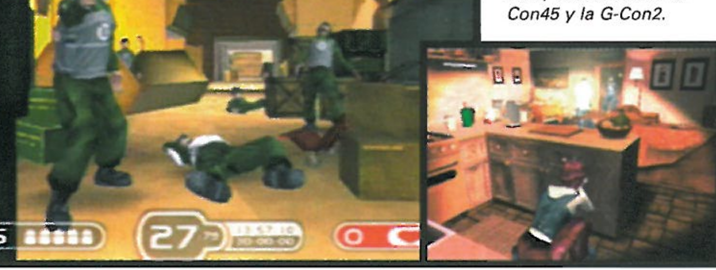
> Endgame es un shooter para pistola compatible con los dos modelos de G-Con45

Mighty Joe Jupiter

Endgame incluye otro juego dentro del propio juego. *Mighty Joe Jupiter* es un *shoot'em-up* en clave de humor que sólo hace gracia en las primeras partidas, para caer luego en la monotonía.







Endgame *es totalmente compatible con todas las pistolas para* ***PSone*** *y* ***PS2****, además de la G-Con45 y la G-Con2.*

Género > Shoot'em-up   Formato > DVD-ROM   Compañía > Empire Int.   Programador > Cunning Dev.   Jugadores > 1
Vidas > 3   Niveles > 20   Texto/Doblaje > Castellano/Inglés   Grabar Partida > Memory Card (46 KB)

GRÁFICOS 7,5
Los escenarios, sosos pero suaves a la hora de moverse en pantalla, son lo mejor de *Endgame*. El resto no es precisamente memorable. Los gráficos de *Virtua Cop*, pese a ser mucho peores, eran más llamativos.

MÚSICA / FX 7,6
La música queda eclipsada por unos efectos de sonido que tampoco son una maravilla. Frente al contundente sonido de tu arma, las de tus enemigos suenan a escopetilla de perdigones. Sonido *Surround*.

JUGABILIDAD 8,2
Endgame es idéntico a *Time Crisis*. Tiene la misma mecánica, lo que agradecerán los amantes de los *shooters* para pistola, pero acaba siendo un poco cargante, sobre todo por la monotonía de las misiones.

DURACIÓN 7,2
Ofrece menos extras que *Time Crisis II*, su rival en PS2, y el que incluye (el minijuego de *Mighty Joe Jupiter*) sólo llama la atención los 5 primeros minutos. Al menos, es algo más difícil que la media.



LE TOUR DE FRANCE

Con el **Tour** como fondo, el ciclismo en carretera se presenta en un **programa** en el que la **clave** consiste en dosificar **esfuerzos.**

Hasta ahora tan solo el programa protagonizado por **Perico Delgado** (ordenadores) era el único antecedente de ciclismo en carretera. El nuevo juego tiene como trasfondo el *Tour* de **Francia** incluyendo ciclistas y equipos reales. En el modo estrella, la citada prueba se disputa en seis etapas con final en los Campos Eliseos. El *Tour* es el último evento de una temporada en la que hay que determinar el régimen de entrenamientos y las carreras que se disputan. Sin embargo, no se trata de un *manager*, ya que en el desarrollo de cada etapa el usuario participa de forma activa. Así, el control del ciclista elegido se realiza mediante una barra que recoge la energía restante y un indicador de pedalada. La clave está en adaptar ambos parámetros al terreno por el que discurre la etapa, teniendo en cuenta la importancia de dosificar el esfuerzo. Además, el control de dirección y de frenadas se hace especialmente importante en los descensos y a la hora de evitar a los rivales. A pesar de que en el apartado gráfico no sea de lo mejor que hemos visto para **PS2**, no hay duda de que se trata de un programa entretenido. CHIP&CE



El modo Tour recoge varias temporadas que finalizan con la ronda gala. Durante las mismas, se puede mejorar la condición física del ciclista mediante entrenamientos para los que se necesita el dinero obtenido en las carreras clásicas.



Entre los equipos se encuentran Ibanesto.com, Kelme, Euskatel-Euskadi y ONCE-Eroski.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Konami Jugadores > 1-2 Competiciones > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (8 KB)

GRÁFICOS 8,2
Gráficamente el programa es bastante sencillo. La animación de los ciclistas está bastante conseguida. Sin embargo, algunos escenarios se encuentran demasiado vacíos y la acción se ralentiza demasiado.

MÚSICA / FX 8,4
La música ambiental es una constante durante todo el juego. En cuanto a los sonidos, no hay ningún tipo de comentarios, siendo la respiración del ciclista (cuando se agota la energía) lo más destacado.

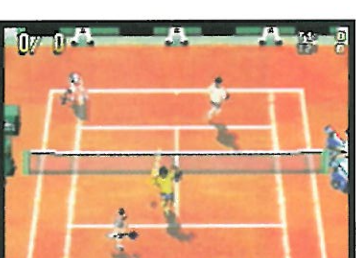
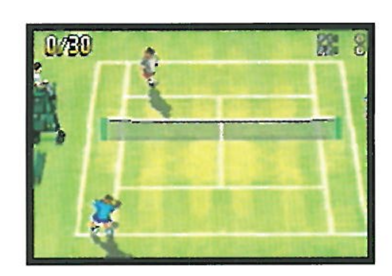
JUGABILIDAD 8,8
El sistema de juego es muy entretenido, a lo que colabora que las etapas no sean demasiado largas. Se echa de menos un mayor peso en aspectos como las clasificaciones por equipos.

DURACIÓN 9,0
El modo *Tour* ofrece la posibilidad de disputar varias temporadas. Si quieres hacer algo grande en la ronda francesa es necesario entrenar mucho con la consecuente disputa de pruebas de un día.





ROLAND GARROS 2002


Al igual que en la versión para **PS2** se incluyen tenistas reales. A destacar **Kuerten, Robredo, Tod Martin.**

La versión de *Roland Garros* llega hasta la portátil de **Nintendo** tras aparecer en **PS2**. El cartucho mantiene las licencias de la citada versión, destacando la presencia de **Kuerten** y de **Robredo**. **Carpace** ha buscado mezclar el concepto de simulación en el diseño de los jugadores con un control *arcade*. Sin embargo, los golpes son muy planos obligando a «peloteos» eternos. Los efectos no aportan demasiado y tampoco hay mucha libertad para colocar la bola en punto deseado. A su favor tiene ser el primer título de tenis para **GBA** y una serie de modos de juego entre los que destaca Temporada con los cuatro torneos del *Grand Slam*. **CHIP & CE**

Género > Deportivo Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Wanadoo Programador > Carapace Jugadores > 1-2 Competiciones > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Francés Grabar Partida > Grabar Datos (Sí)







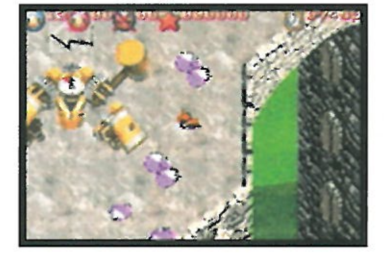
GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
8,2	8,0	8,3	7,5	7,6



GAME BOY ADVANCE

WOOLIES

Han hecho pero que muy bien en cambiar el nombre, por lo menos en **España**, del título bovino que mortificó a **PSone** hace apenas un año. Pues se trata de la adaptación de *Sheep* a **GBA**, en la que se ha mantenido la mecánica y las localizaciones del juego original (en esta ocasión cuenta con 26 niveles), pero se ha mejorado asombrosamente su jugabilidad, e incluso gráficamente ha evolucionado. Además, para esta ocasión, se ha suprimido el absurdo modo Fútbol y se ha añadido uno más «interesante» en el que tendremos que adiestrar ovejas. Sin ser brillante, ***Woolies*** es más apropiado en este formato. **ANNA**




*Gracias a que los textos han sido traducidos al castellano, podremos seguir la curiosa, y mejorada, historia que encierra **Woolies** en su nuevo formato cartucho.*

Género > Pastoril Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Empire Programador > Capcom Jugadores > 1 Niveles > 26 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Perruno Grabar Partida > Sí (3 Partidas)







GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
7,4	8,0	8,6	7,5	7,5



LEGENDS OF WRESTLING

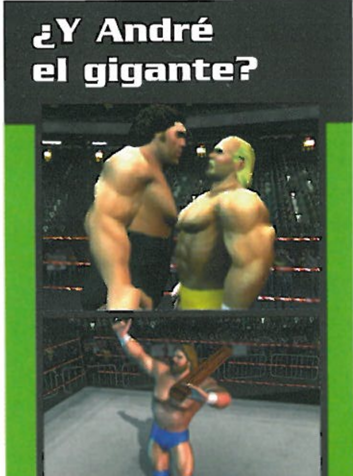
Acclaim ha reunido a las mayores leyendas de la historia del wrestling para protagonizar uno de los más divertidos y completos juegos de lucha libre de la historia.



Desde la lejana **Utah**, los programadores de **Acclaim Salt Lake City** parecen haber aprendido de los errores cometidos en la entrega **PS2** de ***Legends Of Wrestling*** (principalmente su exasperante lentitud). La versión **Xbox** es un prodigio en todos los aspectos, pero especialmente en lo referente a la jugabilidad. El sistema de llaves (bautizado como ISP) permite encadenar movimientos con una simplicidad inédita en este tipo de juegos. El otro punto fuerte es el carisma de sus luchadores. Nombres míticos como **Hulk Hogan**, **Ted DiBiase** o **Tito Santana** volverán a tu televisor, diez años después de aquel inolvidable *Pressing Catch* de Tele 5. Lástima que **Acclaim** no haya contratado a **Héctor del Mar** de comentarista. **NEMESIS**

¿Que no estás satisfecho con las 40 leyendas del wrestling? Pues crea tu propio luchador.

¿Y André el gigante?



Para ver a la otra gran leyenda de la *WWF* tendrás que esperar a la segunda parte de ***LOW***, actualmente en preparación.

Género > Lucha Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Acclaim St. Salt Lake City Jugadores > 1-4
Modos de Juego > 3 Luchadores > 40 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro [77 Bloques]

GRÁFICOS 8,7

Se les ha ido un poco la mano con el *bump mapping* (en ocasiones los personajes parecen de chocolate), pero los gráficos son en general muy buenos, especialmente en lo referente al tamaño y animación.

MÚSICA / FX 8,2

La música que viene de serie no es una maravilla, pero cuentas con la ventaja de poder volcar tus propios CDs de música e incorporarlos al juego ¿Qué tal un poco de *Wrestling* animado por **Rammstein**?

JUGABILIDAD 9,0

El sistema de llaves es uno de los mejores que se han visto en un juego de lucha libre. En minutos sabrás ejecutar un buen puñado de movimientos, aunque dominar los más espectaculares lleva su tiempo.

DURACIÓN 8,6

El modo Carrera te mantendrá ocupado durante bastante tiempo, pero la mayor grandeza de *Legends Of Wrestling* llega con la participación de cuatro jugadores simultáneos. Las risas están aseguradas.





superguía

Prisoner Of War es una de las mejores y más enrevesadas aventuras que se han visto ultimamente en PlayStation 2. A lo largo de esta guía te enseñamos todo lo necesario para escapar de los campos de prisioneros alemanes en cada uno de los cinco capítulos. Todos los objetos que deberás robar y las puertas que tendrás que forzar...



CAPÍTULO 1: ¡CAPTURADO! ESCENARIO:

CAMPO DE RETENCIÓN TEMPORAL

Objetivo 1

Deja el petate en el barracón Nº1, salva partida en la litera y busca al sargento **Jimmy O'Brien** (lleva un uniforme caqui con gorra a juego). Tendrás ante ti tu primera misión: robar de la enfermería mercancías por valor de 50 dólares.

La enfermería está situada justo detrás del barracón del comedor (*Messhall*), protegida por un muro. Aprovecha la hora del desayuno o de la comida para trepar taimadamente el muro, procurando no ser visto por el guardia de la torreta. Ya dentro, roba todo lo que puedas y sal de allí pitando, salta de nuevo el muro y busca a **O'Brien**.

Objetivo 2

Hay dos formas de completar esta misión, según sea de día o de noche.

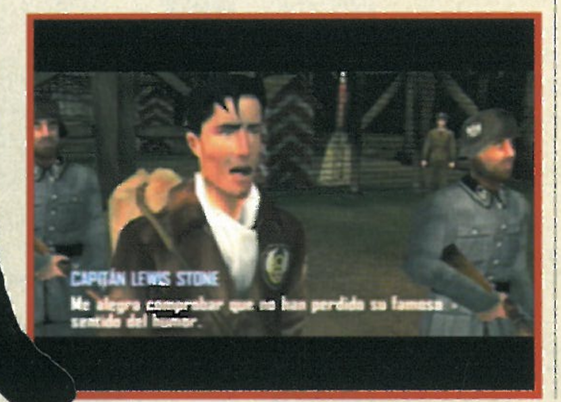
De día

El barracón de los alemanes, tu próximo objetivo, está al lado del *Messhall*, protegido por una valla metálica. Saltarla es fácil, lo difícil es hacerlo sin llamar la atención del guardia. Habla con **James Daly**, el copiloto, y éste creará una distracción a la hora del ejercicio. Cuando veas que todos los guardias le prestan atención, salta la valla metálica y entra en el barracón de los alemanes. Encontrarás la llave de latón al fondo del barracón, cerca de una de las camas, colgada de la pared. Actúa deprisa, ya que la maniobra de distracción de **Daly** no durará demasiado. Antes de salir, echa un vistazo por la mirilla para comprobar que no hay moros por la costa.

Sólo queda hablar con **Daly**.

De noche

Aguarda a que se oscurezca y busca el barracón de los alemanes. Evita las luces de las torretas y las linternas de los guardias. Al llegar al barracón, camina con sigilo para no despertar a los soldados que duermen allí y recoge la llave del mismo sitio que durante el día, al final de la estancia, cerca de una de las camas. Con la llave de latón en tu poder, regresa al barracón Nº1 y espera al amanecer.



Objetivo 3

Debes entrar en el almacén, pero no será fácil. La única ruta posible es un agujero en el muro, evitando al guardia de la torre y esperando el momento en que los dos guardias se echen una charla. Una pila de troncos te ofrecerá la protección para evitar al último guardia.



El almacén está localizado en la esquina Noroeste del campamento de prisioneros. Salta la valla metálica y dobla el espinazo para colarte por el agujero del muro. Evita al guardia y utiliza la llave para acceder al almacén. Dentro te espera la palanca y diversa mercancía que te servirá para comerciar con los otros prisioneros. Regresa hasta **Daly** y habrás completado el tercer objetivo.

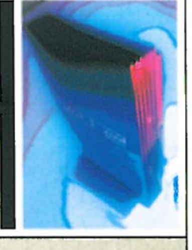
Objetivo 4

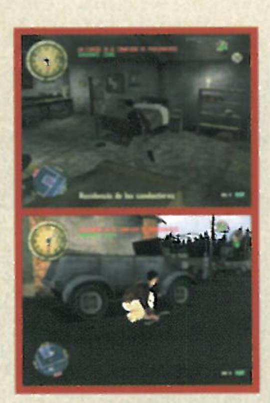
Llevar un objeto en la mano, la palanca, levantará inmediatamente las sospechas de los alemanes, lo que complica aún más el objetivo final de este primer capítulo. Una vez más, la estrategia a seguir variará según el momento del día.

Residencia de conductores-Día

Camina hasta el barracón de los alemanes y salta la valla metálica situada al Noreste. Espera a que el guardia camine de vuelta a la zona central y usa la palanca para acceder a la residencia de conductores. De día suele estar vacía, por lo que tu única preocupación será averiguar, mirando por la cerradura, si no hay nadie al otro lado de la puerta Este. Los *jeeps* te proporcionarán un estupendo camuflaje a ojos del guardia. Tu







objetivo: el camión.

Residencia de conductores-Noche

La ruta a seguir es la misma que durante el día. La diferencia es que en el interior de la residencia de conductores te encontrarás a unos cuantos alemanes durmiendo (el sigilo es esencial) y fuera te esperan los focos de vigilancia.

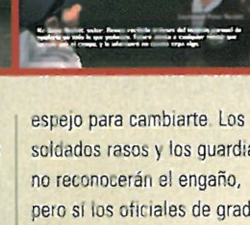
CAPÍTULO 2: PRISONER OF WAR ESCENARIO:

STALAG LUFT

Objetivo 1

Contacta con el comité de fugas para conseguir tu primer objetivo en *Stalag Luft*. Uno de sus componentes es **Temple-Smithson**, el oficial que te dio la bienvenida al campo de prisioneros. Encontrarás al comité de fugas en el barracón 4. Te someterán a una pequeña prueba. Recoge la cinta escondida en el baúl del barracón 2 (donde puedes grabar partida). Llévatela al pabellón de administración y reprodúcela en el sistema de megafonía del campamento. El pabellón de administración se encuentra detrás del barracón comedor (*Messhall*), al Norte de tu barracón. Todo la valla metálica que rodea los barracones de los prisioneros está coronado de alambre de espino menos una parte, al Sureste. Salta por allí y dirígete al Norte, mientras esquivas a los guardias y haces uso de piedras para distraer su atención. Después de reproducir la cinta, viene lo más peliagudo: regresar con el resto de prisioneros. Piensa que si te trincan, tendrás que empezar de nuevo.









Lo mejor, es realizar la operación a la hora del desayuno, ya que la administración se encuentra justo al otro lado de la valla y tendrás medio camino despejado.

Objetivo 2

Debes robar unos papeles de la oficina del *Kommandant* alemán. Uno de los del comité de fugas te ha dejado en el baúl de tu barracón una llave de latón. Con ella accederás al almacén situado al Oeste de los barracones de prisioneros, protegido por una valla metálica y un guardia. Salta la valla, despista al guardia y usa la llave. Dentro encontrarás un uniforme nazi. Utiliza el espejo para cambiarte. Los soldados rasos y los guardias no reconocerán el engaño, pero sí los oficiales de grado superior, tenlo en cuenta.

La oficina del *Kommandant* se encuentra al Noreste de los barracones de los prisioneros. Utiliza la tubería para trepar a las plantas superiores. Roba todo lo que puedas de allí y baja a la planta inferior para «sustraer» los planos de la mesa del *Kommandant*. Sólo queda regresar... Si puedes.

Objetivo 3

El comité planea una gran fuga por medio de un túnel. Pero se necesita un fuelle para completar la bomba que mantendrá el suministro de aire dentro de él. Ése será tu nuevo cometido:



conseguir el fuelle. Podrás encontrarlo en dos sitios: la cocina del *Kommandant* o la cocina del barracón comedor (*Messhall*).

Si tienes la fortuna de conservar el uniforme de soldado nazi, la cosa será sencilla, al menos en el camino de ida a casa del *Kommandant*. A la vuelta, el fuelle llamará la atención del resto de guardias. Ten cuidado. Si optas por visitar la cocina del *Messhall*, ten en cuenta que durante la hora de la comida, la estancia estará vigilada por un guardia y el cocinero.

Objetivo 4

Debes llegar a las cocheras, pero necesitarás encontrar antes una palanca. Utiliza el disfraz de soldado alemán una vez más y dirígete al Noroeste para llegar a las cocheras. La única forma de llegar hasta ellas será saltando unas cuantas vallas metálicas y atravesando un agujero en el muro. Una vez que llegues a las cocheras, si todavía no has conseguido la palanca, encontrarás una entre los arbustos del Noroeste. Hay tres cocheras con tres puertas. La de la derecha es la que esconde el túnel por el que deberás escapar. ►



s p e r g u í



CAPÍTULO 3: CASTILLO DE COLDITZ

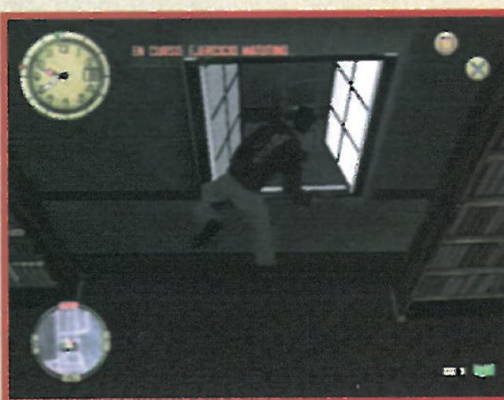
ESCENARIO: COLDITZ

Esta fortaleza no ha recibido su reputación de inexpugnable por nada. Te será extremadamente difícil escapar de ella, aunque no tardarás en hacer contacto con el comité de fugas del lugar, que te proporcionará unos cuantos cometidos. Para hacer la fuga aún más difícil, los prisioneros más conflictivos han sido separados del resto, por lo que sólo podrás contactar con ellos en determinados momentos del día.



Objetivo 1

Tu meta ahora es contactar con el Coronel **Roger Harding**, aquel con bigote y boina que cogieron en *Stalag Luft* al encontrar los planos en su barracón, en el capítulo anterior.
En el pasillo que lleva a tu barracón (A), verás un soldado montando guardia enfrente de una mesa. Distrae su atención y roba la ganzúa de la mesa. Te será extremadamente útil para abrir la puerta de la biblioteca, en el mismo pasillo. Entra en la biblioteca y comienza a subir pisos y más pisos, evitando a los guardias. Acabarás por llegar a una ventana semiabierta por la que se puede divisar una escalerilla. Salta por la ventana, usa la escalerilla y camina por el tejado hasta dar con otra ventana semiabierta. Entra y acabarás llegando al teatro justo a tiempo para escuchar una conversación entre el *Kommandant* y su tropa.
Baja al escenario y hallarás una trampilla que conduce al barracón de prisioneros B. Sal fuera (cuidado con los guardias) y te toparás con el hombre que buscabas.



Objetivo 2

Consigue un uniforme alemán para **Harding**. Él te habrá depositado una llave de latón en tu baúl. La cosa es bastante sencilla. Entra en la lavandería desde el patio. Coge el uniforme, póntelo y regresa al barracón de **Harding**.

Objetivo 3

Debes robar un salvoconducto. Y sólo hay dos sitios donde conseguirlo: la enfermería y la oficina de administración.

La enfermería

La encontrarás al otro lado del patio. Sube la escalera y utiliza la ganzúa para abrir la puerta. Verás el salvoconducto encima de la mesa. En el caso de que haya un guardia sentado frente a ella, la cosa se complicará un poco. Tendrás que coger el uniforme del soldado convaleciente en la cama y engañar al guardia.



Oficina de administración

Para llegar a ella hay dos caminos. En el comedor de prisioneros verás una puerta algo elevada. Conduce al comedor de los alemanes. Y desde ahí, a la oficina de administración, donde encontrarás el otro salvoconducto. Ésa es una ruta. Para la otra, debes coger la puerta Sur del comedor de prisioneros, una que lleva a un pasillo con una puerta a la cocina y otra al fondo. Entra en esta última y llegarás al patio. Sube la escalinata grande y llegarás a la oficina de administración. Habla con los del comité de fugas y habrás completado un nuevo objetivo.







PRISONER OF WAR™





Objetivo 4
Para escapar por las alcantarillas es necesario recuperar del patio alemán la herramienta que las abre. Está depositada sobre una mesa al aire libre, junto a una garita. Una vez que la tengas en tu poder te ofrecerán tres posibles salidas a elegir:

El patio de prisioneros
Es la más fácil de localizar, aunque la más lejana hasta el punto de salida.

La cocina
Si entras de día, contrata a algún otro prisionero para que entretenga al cocinero.

El patio alemán
El más difícil de encontrar, ni te molestes.

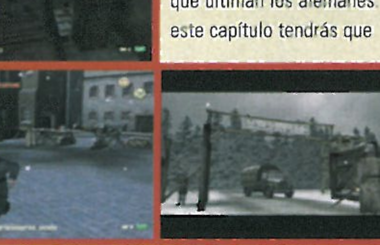
Los túneles
Son un verdadero laberinto, con pasillos cortados, diversas rutas a elegir y con la dificultad añadida de estar vigilado por unos cuantos guardias. Usa el mapa (parte inferior izquierda de la pantalla) y no tendrás problemas para encontrar a **Harding**.

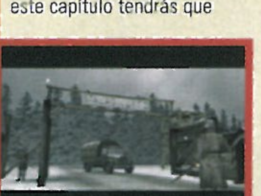
CAPÍTULO 4: SABOTAJE ESCENARIO:

STALAG LUFT

Al regresar a *Stalag Luft* habrás visto ya el cohete V5 que ultiman los alemanes. En este capítulo tendrás que hacer fotos del cohete, recoger documentación sobre él y, como guinda, sabotearlo. El campamento ha sufrido algunos cambios en su distribución desde el Capítulo 2. Mientras tú intentas sabotear el V5, el resto de prisioneros está construyendo un túnel para una gran fuga, que se irá haciendo más largo a medida que vayas superando objetivos. Usa los carritos para circular por el túnel a toda velocidad.







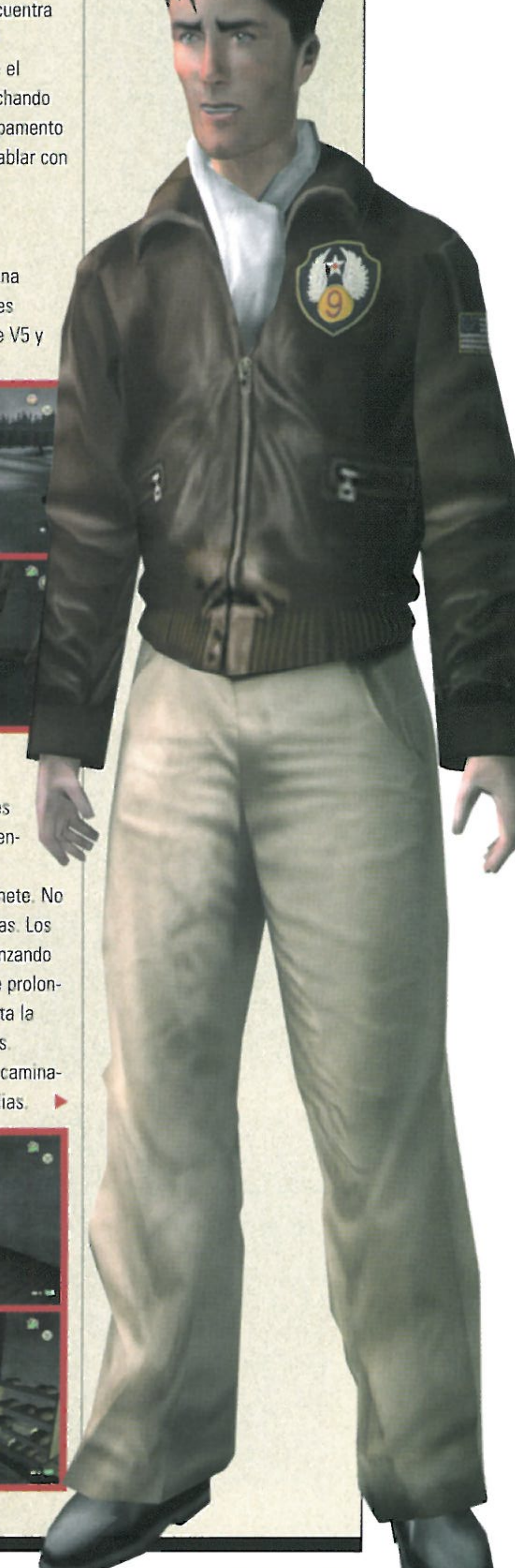
Objetivo 1
Aunque suene a broma, el servicio secreto aliado ha enviado las herramientas necesarias para esta misión por correo. Debes recoger el paquete antes de que los alemanes descubran el pastel. Roba un disfraz alemán, pero antes tienes que conseguir una llave de latón. Encontrarás una colgada en el barracón comedor (*Messhall*) ubicado hacia el Norte. Entre la zona de los barracones de los prisioneros y la recién edificada zona de depósitos. Encontrarás un pequeño almacén alemán con un uniforme de guardia en su interior (ojo, porque no te servirá de nada ante Tenientes y otros oficiales). Póntelo y salta la valla hacia la zona de los almacenes. Entra en el almacén A y roba la palanca. Úsala para abrir el almacén B, donde encontrarás la ganzúa con la que acceder a la oficina postal. Ésta se encuentra al Sur del edificio del *Kommandant*. Recoge el paquete y regresa «echando mixtos» hasta el campamento de prisioneros para hablar con el comité de fugas.

Objetivo 2
El paquete contenía una cámara. Con ella debes sacar fotos del cohete V5 y

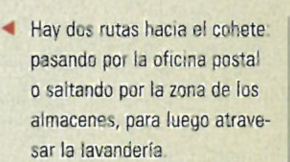


de la torre de lanzamiento. Además tienes que conseguir documentos que muestren los puntos débiles del cohete. No todo son malas noticias. Los prisioneros están avanzando con el túnel. Ahora se prolonga del barracón 2 hasta la zona de los almacenes. Utilízalo para ahorrar caminata y evitar a los guardias. ▶











Hay dos rutas hacia el cohete: pasando por la oficina postal o saltando por la zona de los almacenes, para luego atravesar la lavandería.

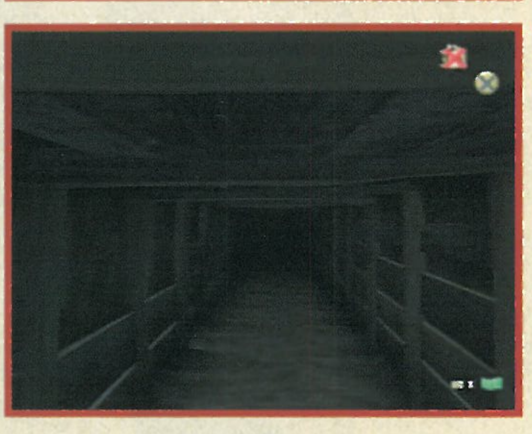
Al llegar a la zona de Alta Tecnología (donde se encuentra el V5) sube por la escalinata hasta la zona de arriba. Trepa por una nueva escalera y llegarás al tejado. Dirígete al Este para tener una buena vista del cohete V5. Saca la foto y descuélgate por la trampilla.

Evita a los Tenientes que patrullan el interior del edificio y usa la ganzúa con la caja fuerte del piso interior. Dentro están los documentos que buscabas. Vuelve a los barracones de prisioneros.

Objetivo 3

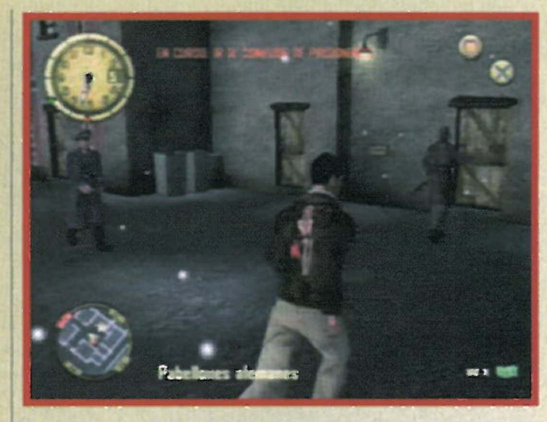
Los planes han cambiado. Hay que ponerse en contacto por radio con **Londres** para que lo bombardeen todo. El túnel va avanzando y ahora llega hasta los pabellones de los alemanes. Es la única ruta posible para llegar hasta allí. Conseguir el uniforme de Teniente para entrar en la sala de radio va a ser tu principal quebradero de cabeza. Nada más salir al exterior, tras salir del túnel, verás una llave brillante colgada de la pared. Es la llave de hierro. Encamínate hacia el comedor (*Messhall*) de los alemanes. En la planta de arriba está la residencia de oficiales. Usa la llave de hierro con la puerta y el uniforme de Teniente será tuyo. Cámbiate y no pierdas más tiempo: debes llegar hasta la radio, atravesando la oficina de administración. El uniforme de Teniente te permitirá evitar llamar la atención de los oficiales que trabajan en las mesas. Llama por radio a **Londres** y regresa a los barracones de prisioneros a través del túnel.





Objetivo 4

En vista del bombardeo aliado sobre el campamento, los nazis han decidido adelantar el lanzamiento del cohete V5. En este momento empieza una cuenta atrás de cinco minutos en la que debes llegar al centro de Alta Tecnología y neutralizar el V5 antes de que despegue. Agarra el uniforme de Teniente y no te molestes en utilizar el túnel del barracón 2. Tendrás que volver al viejo sistema de saltar una valla y otra. No pares de correr hasta llegar al centro de Alta Tecnología. Busca el panel de control de la parte superior y el de la parte inferior. Ambos se desactivarán con las llaves que encontrarás colgadas no muy lejos de los paneles de control.



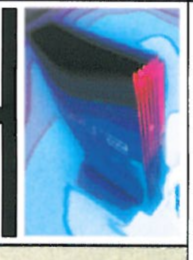


CAPÍTULO 5: ASUNTOS POR TERMINAR ESCENARIO:

CASTILLO DE COLDITZ

De vuelta a *Colditz*, descubrirás que **Harding** ha sido capturado de nuevo, cuando estaba ultimando un nuevo plan de fuga que le obligaba a visitar una y otra vez el campanario de la capilla. Además, se sospecha que hay un espía que suministra información a los alemanes sobre los continuos planes de fuga. Debes descubrirle antes de que estropee otra evasión.



PRISONER OF WAR™





Objetivo 1

Ahora tu dormitorio es el que utilizaba **Harding** en el Capítulo 3. Necesitarás una palanca para entrar directamente en la puerta de la parte alta de la torre. La ruta más sencilla es a través de la biblioteca, pero para entrar necesitas una llave de latón.



Encontrarás una en la oficina de administración a la que podrás llegar desde el comedor de prisioneros, atravesando el comedor de los alemanes. Sube todas las escaleras de la biblioteca y acabarás por llegar a un corredor en ruinas. Sentirás detrás de ti una presencia. ¿Será el espía? Sea quien sea te ha hecho una foto. Sal por la ventana, trepa por la cuerda y llegarás al secreto de **Harding**: un planeador. Desgraciadamente, le detuvieron en pleno proceso de construcción y el planeador necesita ser completado antes de que inicie el vuelo. Sal por el ático de la capilla. Utiliza la palanca que encontrarás en esa habitación para desatrancar la puerta y regresa para comentar tu descubrimiento a los del comité de fugas.

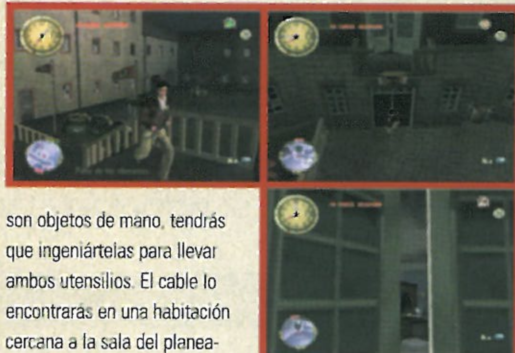


Objetivo 2

Los del comité de fugas te habrán encargado una nueva misión: descubrir al espía. Debes fotografiarle en el despacho del *Kommandant*. Recoge la cámara del baúl de tu habitación. Dirígete al planeador por la biblioteca y comprobarás que la cuerda por la que puedes trepar y el garfio que la sujeta pueden ser «sustraídos» para ser utilizados en otros sitios, como por ejemplo, el balcón del *Kommandant*. Úsalo para trepar al balcón y sacar una foto del espía.

Objetivo 3

Tras informar al comité de fugas sobre la identidad del espía, concentra ahora todos tus esfuerzos en encontrar lo necesario para reparar el planeador. Necesitas tela, madera y un cable. Encontrarás en el baúl una llave de acero que abrirá muchas de las puertas a las que no podías acceder hasta ahora, como los barracones alemanes, situados en la misma planta que el despacho del *Kommandant*. No hagas ruido al entrar, porque en su interior descansan unos cuantos soldados con el sueño muy ligero. Aquí hallarás la sábana para cubrir el ala del planeador. Con ella bajo el brazo, utiliza el garfio para llegar hasta el planeador (entra en el pasillo del barracón A y verás una puerta que conduce al otro lado del patio, allí hay una escalinata que da a una argolla en la que enganchar el garfio). Dado que tanto la sábana como el garfio



son objetos de mano, tendrás que ingeniártelas para llevar ambos utensilios. El cable lo encontrarás en una habitación cercana a la sala del planeador. Tendrás que atravesar un pasillo, bajar una escalinata y rodear una caja para verlo. Atraviesa una puerta decorada con columnas, en el otro extremo del patio, y estarás en la capilla, donde reposa el último componente para el planeador, el tablón de madera.
Con el planeador perfectamente ensamblado, tu siguiente destino será el edificio principal de los alemanes, concretamente la puerta de la planta inferior, junto a las escaleras, que lleva a la sala de calderas. Te espera un inacabable laberinto plagado de oficiales hasta encontrar la tapa de alcantarilla que conduce al laboratorio. Acciona allí el tablero de control.

Objetivo 4

Con todas las tropas alemanas de *Colditz* pisándote los talones, sólo cuentas con 5 minutos para llegar hasta el planeador por cualquiera de las rutas posibles. No intentes grabar partida, porque será imposible. Una vez que alcances el planeador, serás testigo del final de ***Prisioner Of War***...



S P E R G U Í

SW Rogue Leader, el **mejor** juego de Star Wars de todos los tiempos, oculta numerosos **secretos** y **extras** que os vamos a **desvelar** en estas seis páginas. Os mostraremos dónde encontrar las mejoras técnicas para las naves y como **varían** las misiones 1 y 8 al **modificar** la hora en el **reloj** interno de GameCube. ¿Preparados? ¡Allá vamos!

1 ENTRENAMIENTO EN TATOOINE
Cuatro franjas horarias, 15 insignias



El reloj interno de tu **GameCube** tendrá un papel determinante en el entrenamiento. Tu objetivo es atravesar las 15 insignias del escenario en cada una de las franjas horarias (amanecer, día, noche y atardecer). Además, debes encontrar distintos objetos: manadas de *Banthas*, el Palacio de *Jabba*, *Sandcrawlers*... Algunos objetos extras solo serán accesibles de noche (R2-D2) o de día (C-3PO).

2 ATAQUE A LA ESTRELLA
Item: escudo avanzado



Destruye las torres reflectantes y, al comenzar el ataque a los cazas *Tie*, vira la nave 20 grados a la izquierda y desciende. Encontrarás a ras de la superficie la mejora para tu escudo. El resto de la misión no ofrece más misterio.

3 EMBOSCADA EN EL PASILLO
Item: torpedo de protones avanzado



Nada más iniciar la misión, desciende hasta el gigantesco pedazo de chatarra que flota por debajo de la fragata. Verás un tunel en cuyo interior hallarás la versión mejorada del torpedo de protones.

4 BATALLA DE HOTH
Item: láser avanzado



Tras destruir los AT-ST y los tres AT-AT serás testigo de cómo el generador aliado es destruido. En lugar de seguir hasta la pista de aterrizaje como se te exige, regresa al punto donde estaba el generador y encontrarás allí el lá-

5 PRISIONES DE MAW
Item: misil de racimo avanzado

Utiliza el cañón de iones para desactivar la barrera y no prestes atención a los cazas. En el siguiente escenario, destruye las torretas que rodean el almacen y, en tu camino hacia los repetidores, encontrarás una estructura con una cúpula. Destrúyela para conseguir una nueva mejora.

65 STAR WARS ROGUE LEADER



6 ENCUENTRO CON LA RAZOR

Item: bomba de protones avanzada

Para conseguir esta mejora tendrás que ser extremadamente rápido. Nada más comenzar la misión vuela a toda pastilla hacia el lado opuesto del destructor. Verás alejarse una Lanzadera Imperial. Derríbala y en su lugar aparecerá la ansiada mejora técnica. Liquidar el Destructor no es difícil. Pulveriza sus tres generadores de escudo (las dos esferas de arriba y el plato de la panza) y dispara al puente de mando. Recuerda que cuantos más cañones destruyas, menos te atacarán en la siguiente fase.

7 VENGANZA SOBRE KLOTHIS

Item: torpedo de protones buscador avanzado

Escolta la fragata rebelde hasta unos instantes antes de que ésta se pose. En ese momento vuela hacia el Destructor y verás un agujero, un túnel, a la izquierda de lo que antes era el puente de mando. En su interior encontrarás una nueva mejora técnica, si antes no te ha destruido el intenso fuego enemigo.

s p e r g u í

8 ROBO EN LA ACADEMIA IMPERIAL

Item: misil de conmoción avanzado
Item: bomba protónica de racimo avanzada



Al igual que el entrenamiento, la hora marcada en el reloj interno de tu **GameCube** determinará la mecánica de esta misión. Si juegas de día, manejarás un *Y-Wing* cuyo cañón de iones desactivará los sensores imperiales. Si lo haces de noche, la cosa se complica. Tendrás que volar en un *Speeder* casi a oscuras, procurando sortear los sensores. En ambos casos el objetivo es el mismo: robar la Lanzadera Espacial. De día, la mejora técnica se oculta en la Academia Imperial, en el hangar Este (la Lanzadera está en una plataforma del ala Norte). De noche, encontrarás la mejora en el hangar Oeste. Un truco: si vuelas de noche, al sortear el último sensor verás un desfiladero a la izquierda. Tómalo y llegarás hasta un puesto Imperial con un caza *Tie* aparcado. Mata al piloto y podrás manejar el *Tie*. Con él no llamarás la atención de las tropas imperiales.

9 ASALTO EN BESPIN

Item: misiles buscadores avanzados



Destruye el carguero Imperial que verás despegar de la segunda plataforma de gas. Al explotar hará visible en la plataforma una nueva mejora técnica.

10 BATALLA DE ENDOR

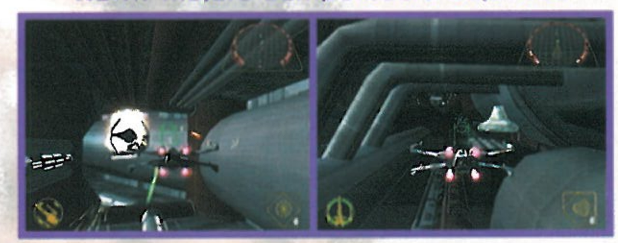
Item: misil buscador de racimo avanzado



Pulveriza los cazas *Tie*, los *Tie Bomber* y llegará un momento en que tendrás que abatir dos Destructores. Al atacar el de la izquierda verás cómo empieza a escorarse hasta ponerse casi vertical. En su panza verás un hangar: cerca de él encontrarás una nueva mejora técnica.

11 ATAQUE AL NUCLEO

Item: mejora computadora objetivos



La última de las mejores técnicas es fácilmente visible. Se oculta bajo unas tuberías, en la zona inferior derecha del último túnel que conduce al reactor principal de la Estrella de la Muerte, justo antes de llegar a él. Esta mejora permitirá dejar conectada la computadora todo el tiempo.

2A.- HUIDA DE LA ESTRELLA



Para jugar con la recreación de una de las secuencias más memorables de *Star Wars*, o consigues 20 puntos o introduces los códigos: «**PYST?OOO**» y luego «**DUCKSHOT**».







6 5

STAR WARS ROGUE LEADER

TRUCOS Y EXTRAS (I)

VIDAS INFINITAS

Introduce estos dos códigos para mantenerte eternamente con tres vidas: «**JPVI?IJC**» y luego «**RSBFNRL**».

TODAS LAS MEJORAS



Para aquellos holgazanes que no quieran buscar por sí sólo las mejoras técnicas: «**AYZB!RCL**» y luego «**WRKFORIT**».

TODAS LAS MISIONES



Podrás acceder a las once misiones centrales del juego desde el principio. Introduce: «**!??QWTTJ**» y después «**CLASSIC**».

MODO AS



Para conseguir este modo tan difícil tendrías que lograr oro en las 15 misiones, o bien escribir «**U!?!VWZC**» y luego «**GIVEITUP**».

MISIONES EXTRA

4A.- EL CAMPO DE ASTEROIDES



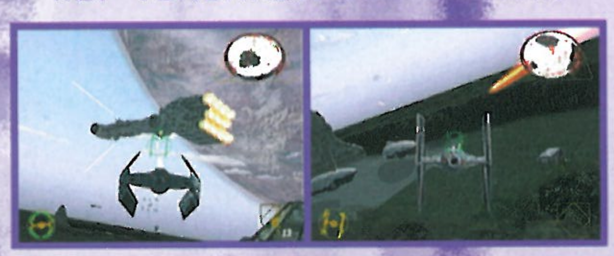
Recrea la huida del Halcón Milenario de las Tropas Imperiales en *El Imperio Contraataca*. Necesitarás 30 puntos y una medalla de bronce en la cuarta misión, a menos que introduzcas estos códigos: «**TVLYBBXL**» y acto seguido, cuando desaparezcan las letras, escribe «**NOWAR!!!**».

11A.- TRIUNFO DEL IMPERIO



Conviértete en **Darth Vader** y liquida a esos apestosos rebeldes antes de que destruyan la Estrella de la Muerte. Para entrar aquí necesitarás una medalla de bronce en la última misión (Ataque al Núcleo) y 30 puntos, o introducir estos códigos: «**AZTBOHII**» y «**OUTCAST!**».

11B.- VENGANZA SOBRE YAVIN



Puede que los rebeldes hayan destruido la Estrella de la Muerte, pero será el Imperio quien ría el último, impidiendo su fuga del planeta Yavin. Además de la medalla de bronce en la misión final, esta misión extra exige 40 puntos para poder entrar. O eso, o escribir estos dos códigos en Opciones: "**OGGRWPDG**" y "**EEKEEK!**".

11C.- RESISTENCIA



Necesitarás medalla de oro en todas las misiones y tus últimos 20 puntos para abrir este sensacional modo *Survival*. Si no tienes paciencia para ello introduce «**?WCYBRTC**» y «**??MBC???**».

s p e r g u í

V E H Í

ALA-X (X-WING)

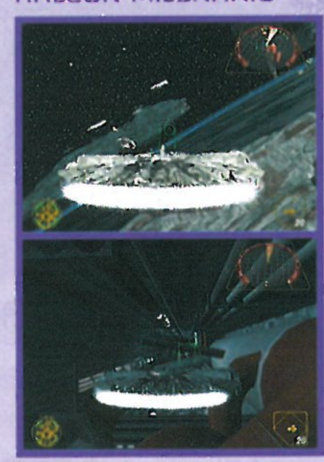




Incom T-65 X-Wing sigue ofreciendo el mejor equilibrio entre ataque y velocidad.

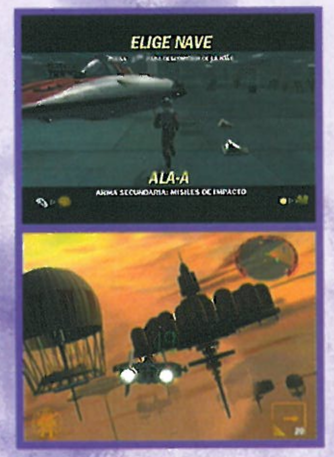
ALA-Y (Y-WING)





El *Y-Wing* es lento, pero letal como bombardero. Va acompañado de un cañón de iones.

ALA-A (A-WING)





El *A-Wing* es veloz, pero frágil como una libélula. Evítalo siempre que puedas.

ALA-B (B-WING)





Resistente y muy rápido, es una buena opción para combates en espacio abierto.

SPEEDER

Aprende a derribar los *AT-AT* con él y la misión en *Hoth* será un completo paseo.

HALCÓN MILENARIO

Disponible en la última misión o a través de los códigos: «**MVPQIU?A**» y «**OH!BUDDY**».

CAZA NABOO N-1

Herencia del *Ep. I*. Para jugar con él introduce «**CDYXF!?Q**» y luego «**ASEPONE!**».

ESCLAVO-1 (SLAVE I)

La nave de **Boba Fett** será tuya si escribes los códigos «**PZ?APBSY**» y «**IRONSHIP**».

CAZA TIE (TIE FIGHTER)



Para pilotar el caza regular del Imperio introduce los códigos «**ZT?!RGBA**» y luego «**DISPSBLE**».

TIE AVANZADO (TIE ADVANCED)



El caza de **Darth Vader** estará a tu servicio tras anotar el código «**NYM!UUOK**» seguido de «**BLKHLMT**».



5 STAR WARS ROGUE LEADER

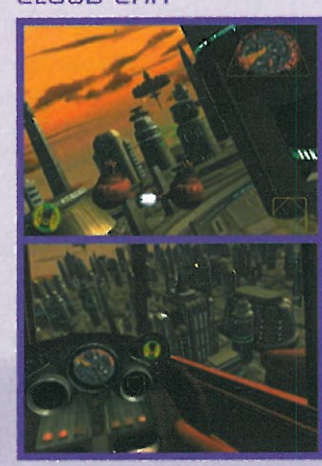
...CULOS

LANZADERA IMPERIAL



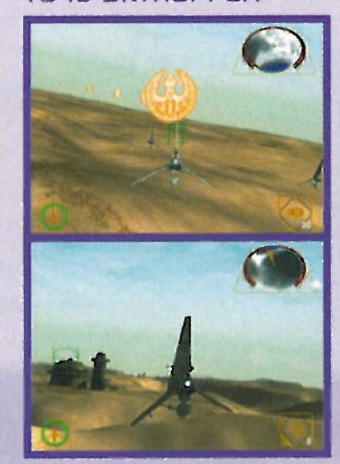
Escribe «**AJHH!?JY**» y luego «**BUSTOUR**» para pilotarla en las dos misiones Imperiales.

CLOUD CAR



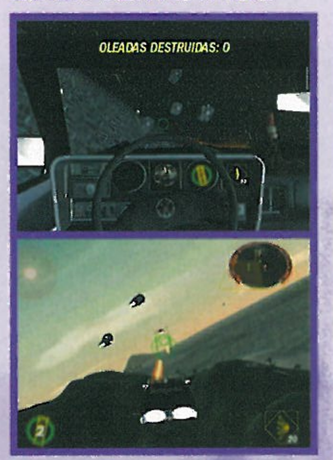
La encontrarás semiescondida en una plataforma sobre la ciudad de *Bespin*.

TG-16 SKYHOPPER



La nave con la que **Luke** adquirió su pericia como piloto está disponible en el *Training*.

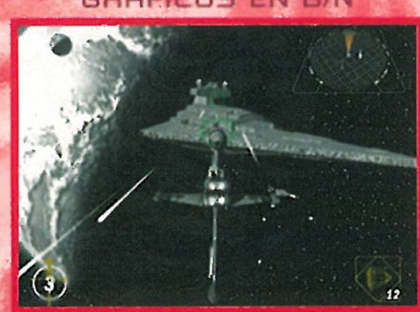
BUICK CONVERTIBLE



Introduce los códigos «**!ZUBIEL!**» y «**!BENZIN!**» y prepárate para alucinar...

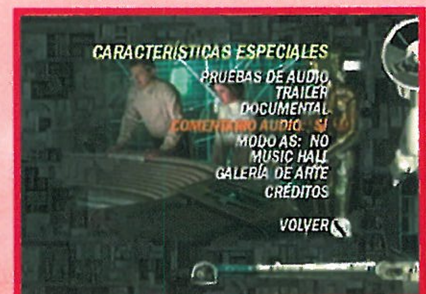
TRUCOS Y EXTRAS (II)

GRÁFICOS EN B/N



Introduce el código «**LIONHEAD**» y jugarás en blanco y negro.

COMENTARIOS DE AUDIO



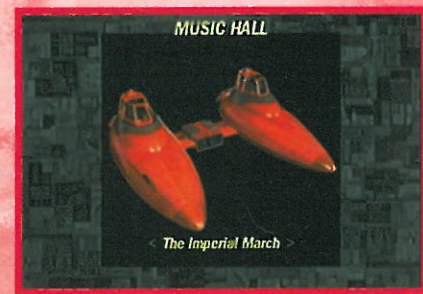
Escribe «**BLAHBLAH**»y oirás los comentarios de *Factor 5* mientras juegas.

GALERÍA DE ARTE

Escribe «**EXHIBIT!**» para alucinar con las legendarias pinturas de **Ralph McQuarrie** para *El Imperio Contraataca* y los diseños 3D de las naves utilizadas en el juego.

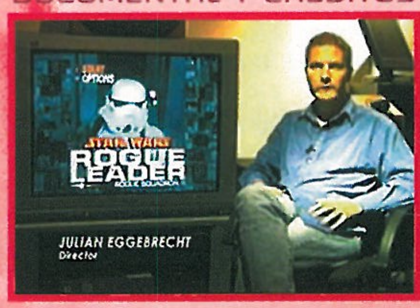


MUSIC HALL



El código «**COMPOSER**» te permitirá escuchar la música de **J. Williams**.

DOCUMENTAL Y CRÉDITOS



«**?INSIDER**» abre el documental y "**THATSME!**" para ver los créditos.

supertrucos

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



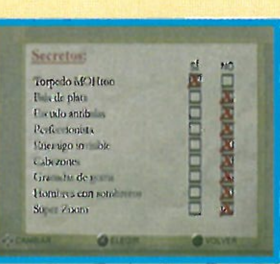
Balas de plata
Introduce el código **WHATYOUGET** en la máquina de escribir. Activa el truco en Secretos y estarás en disposición de liquidar a tus enemigos de un disparo.

Granadas de goma
Introduce el código **BOING** y después activa el truco que acaba de aparecer en el menú de Secretos.

Súper zoom
Introduce el código **LONGSHOT** en la máquina de escribir. Actívalo en Secretos y tendrás el modo *Sniper* disponible en todas las armas del juego.

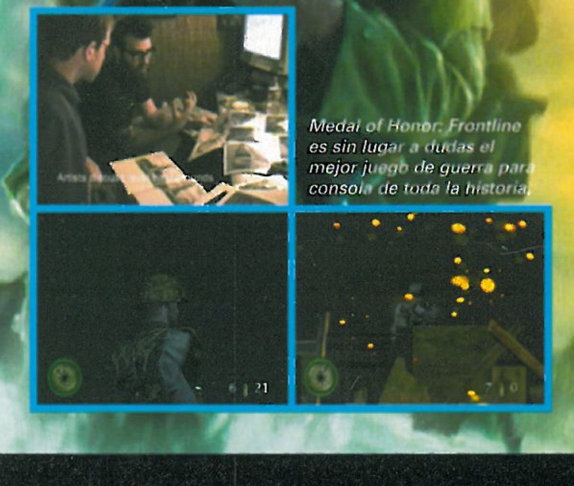
Escudo antibalas
Introduce el código **BULLETZAP** y tu cuerpo será infranqueable e inmune a los proyectiles que disparen tus enemigos.





Inmunidad
Pausa el juego y pulsa **Cuadrado**, **L1**, **Círculo**, **R1**, **Triángulo**, **L2**, **Select** y **R2** para no sufrir daños.

Munición infinita
Pausa el juego y pulsa **Círculo**, **L2**, **Cuadrado**, **L1**, **Select**, **R2**, **Triángulo**, **Select** para tener balas a porrillo.



Medal of Honor: Frontline es sin lugar a dudas el mejor juego de guerra para consola de toda la historia.

Misión 2
Escribe en la máquina de escribir **ORANGUTAN** y accederás a esta misión.

Misión 3
Puedes abrir esta misión utilizando el código **BABOON**.

Misión 4
Introduce el siguiente código, **CHIMPNZEE**, para acceder al cuarto nivel del juego.

Misión 5
Para entrar en esta fase sólo tienes que introducir el código **LEMUR** en la máquina.

Misión 6
Introduce el código **GORILLA** en la máquina de escribir para poder entrar en el sexto nivel.

Medalla de Oro 1
Con **MONKEY** podrás acabar la misión en la que te encuentres con la mejor medalla.

Medalla de Oro 2
También cabe la posibilidad de terminar la misión anterior a la que estés jugando con medalla de Oro. Sólo tendrás que utilizar el código **TIMEWARP**.

Perfeccionista
Sólo para los más atrevidos. Si usas el código **URTHEMAN** los nazis acabarán con tu vida de un único disparo.

Torpedo MOHton
Para cambiar tus ridículas balas por mortíferos torpedos fotónicos, introduce el código T**PDOMOHTON** en la máquina.

Cabezones
Si eres habilidoso, este código te ofrece un reto a tu altura. Sólo podrás matar a los nazis disparándoles en la cabeza. Utiliza la contraseña **GLASSJAW** para activarlo.

Enemigos invisibles
El juego aún te ofrece una posibilidad más original todavía. Si eres de los que crees que ***MOH*** es demasiado fácil utiliza el código **WHERERU** y sólo verás las armas y los cascos de tus enemigos.

SUPERTRUCOS



Hombres con sombreros
Con **HABRDASHR** verás a los personajes del juego con objetos inusuales en su cabeza.

Aguja en un pajar
Accede a un nuevo *Making Of* usando como código **BACKSTAGER**.

Varios puentes más
Introduce como código **BACKSTAGEF** y podrás ver otro *Making Of*.

Día D
Para acceder al *Making Of* de la secuencia del desembarco de **Normandía** en la opción de Extras sin ganártela jugando, tienes que introducir el código **BAKCSTAGEO** en la máquina de escribir.

El nido de Horten
Para ver la secuencia de *The Horten's Nest*, usa como código la palabra **BACKSTAGES** en la máquina de escribir.

Tormenta en el puerto
Para acceder al *Making Of* de esta secuencia utiliza como código *password* **BACKSTAGET**.

Trueno arrollador
Utiliza el código **BACKSTAGEI** en la máquina de escribir para acceder al *Making Of* de la secuencia *Rolling Thunder*.

LEGENDS OF WRESTLING

Todos los luchadores
Pulsa la siguiente combinación de movimientos en el menú principal para desbloquear a todos los luchadores del juego: **Arriba**, **Arriba**, **Abajo**, **Abajo**, **Izquierda**, **Derecha**, **Izquierda**, **Derecha**, **Y**, **Y**, **X**. Incluso podrás grabar los cambios en el disco duro de **Xbox** y conservar todos los luchadores, pese a que la apagues



BRITNEY'S DANCE BEAT

Cheat Mode
Introduce **HMNFK** como *passwords* para sacar a la luz todos los niveles y extras, incluido un vídeo con una actuación de **Britney**.





SPY HUNTER



Modo Arcade
Introduce **EDACRA** como tu nombre en el juego y podrás activar el modo *Arcade*, una adaptación en tres dimensiones de la recreativa clásica de **Spy Hunter**.



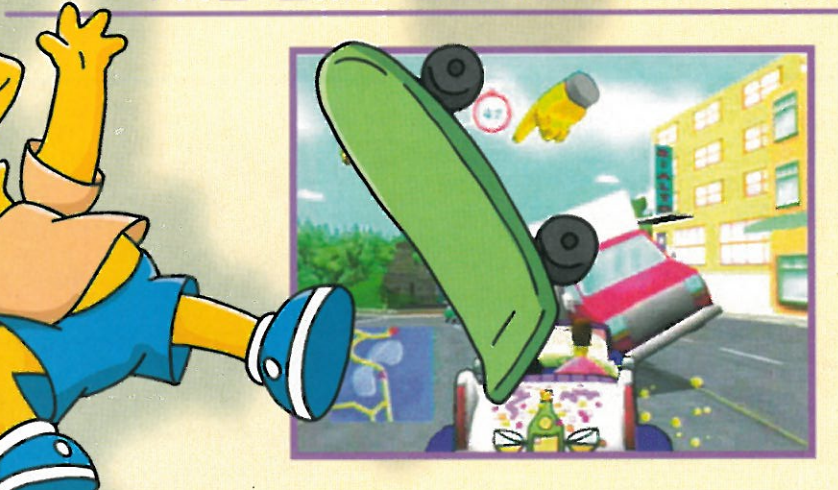



PLAYSTATION 2 XBOX DREAMCAST GAMECUBE



supertrucos

THE SIMPSONS ROAD RAGE



Slow Motion
En Opciones, presiona **L+R**, **A**, **X**, **B**, **Y**. Un truco vistoso, pero no demasiado útil.

Modo Time Trial
En Opciones, pulsa **L+R**, **X**, **B**, **Y**, **A**. Desaparecerán del escenario tanto los vehículos como los peatones.

Coche de Halloween
Introduce el 31 de octubre como fecha en el reloj interno de tu consola **GameCube** o bien, en la pantalla de Opciones, presiona **L+R**, **B**, **B**, **X**, **A**.

Jugar de noche
Para envolver a *Springfield* en las sombras pulsa **L+R** y **A**, **A**, **A**, **A** en la pantalla de Opciones.

Personajes planos
En Opciones pulsa **L+R** y **X**, **X**, **X**, **X** para ver a los personajes planos como el papel.

Cambiar las cámaras
Presiona **L+R** y **B**, **B**, **B**, **B** en Opciones y añadirás más cámaras. Prueba también **L+R**, **B** y **A**, **A**, **A**.

Split Screen horizontal en 2P
Pulsa **L+R** e **Y**, **Y**, **Y**, **Y** en la pantalla de Opciones. Como en el resto de trucos, un sonido confirmará que lo has activado correctamente.

Mostrar líneas de colisión
En el menú de Opciones mantén presionadas los consabidos **L+R** y luego pulsa **B**, **B**, **A**, **A**.

Eliminar el mapa
En Opciones, pulsa los siguientes botones: **L+R** más **Y**, **B**, **B**, **X**.

Coche minimalista
En Opciones, **L+R** y **B**, **B**, **Y**, **X**. Pilotarás un bloque rojo de pequeño tamaño pero dotado de una velocidad sorprendente.

Conduce la limusina de Burns
En Opciones, pulsa la siguiente combinación: **L+R** y **B**, **B**, **Y**, **Y**.

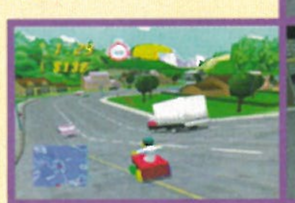
Conduce un autobús
En Opciones, pulsa **L+R**, **B**, **B**, **Y**, **A**. El autobús destruirá todo a su paso.

Coche de Año Nuevo
O cambias la fecha del reloj interno de tu consola **GameCube** por la del 1 de enero o pulsas, en opciones, **L+R**, **B**, **B**, **X**, **Y**.

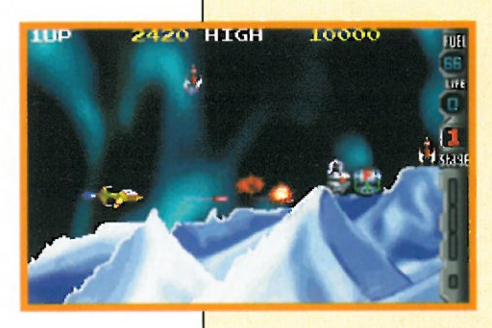
Coche de Navidad
Pon 25 de diciembre como fecha en el reloj, o presiona los siguientes botones: **L+R**, **B**, **B**, **X**, **B**.

Coche de Acción De Gracias
Pon la fecha del tercer jueves de noviembre (en EE.UU.) o pulsa **L+R**, **B**, **B**, **X**, **X**.





ARCADE ADVANCE



Frogger: Gráficos mejorados
Pulsa en la pantalla de presentación de cada juego **Arriba**, **Arriba**, **Izda.**, **Dcha.**, **Izda.**, **Dcha.**, **B**, **A**, **Start**.

Gyruss: Gráficos mejorados
Con la misma combinación el juego aparecerá con un apartado gráfico remozado.

Rush N'Attack: Vidas extra
El truco te permitirá aumentar el número de vidas, facilitando tu labor en los peores momentos.

Scramble: Mejoras gráficas
En este juego es donde se obtienen los resultados más espectaculares con el truco, con unos maravillosos gráficos.

Time Pilot: Nueva fase
Este truco abrirá un nivel prehistórico que aparecerá durante el juego. Pero no hay acceso directo a dicho nivel.

Yue-Ar-Kung Fu: Personajes
Si un sonido ha confirmado que el truco funciona, habrás obtenido luchadores ocultos.

SUPERTRUCOS

AGGRESSIVE INLINE





Todos los personajes
Introduce en *Cheats*:
↓→→↓←↓←↓→→→
Podrás jugar con los 5 *skaters* extra.

Wall Rides aún más largos
En Opciones hay un apartado llamado *Cheats*. Introduce allí este código para activar este truco:
↑↓↑↓←→←→ABABS

Grinds perfectos
En *Cheats* introduce el código: **BIGUPYASELF**. No tendrás que preocuparte más de mantener el equilibrio al deslizarte sobre barandillas y demás.

Todos los escenarios
Escribe esto en *Cheats*:
↑↑↓↓←→←→BABA.
Podrás acceder a los siete escenarios del juego en el modo *Freeskate*.



Regeneración de energía
Escribe en *Cheats*:
←←→→←→↓↑↑↓AI.

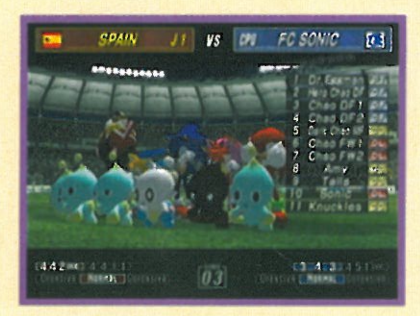
Hand Plant perfecto
En *Cheats*, Introduce el *password* **JUSTIN BAILEY** para convertirte en el rey de los equilibrios sobre una mano.

Manual perfecto
Escribe este *passwords* en *Cheats*:
QUEZDONTSLEEP.

Dublica tu capacidad para girar en el aire
El secreto está en escribir esta clave en *Cheats*:
←←←←→→→→←→←→↑

No perderás energía por las caídas
En Opciones hay un apartado llamado *Cheats*. Introduce allí este código para activar este interesante truco: **KHUFU**

VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002



Equipos extra
Realmente no se trata de un truco, pero sí de una gran sorpresa. **Sega** ha incluido dos escuadras futbolísticas de fantasía, *FC Sonic* y los *Yukichan United*. Para descubrirlos tienes que jugar en el modo Clasificación y obtener un total de 20 puntos para jugar contra el equipo de *Sonic*. Después de vencerle podrás seleccionarlo. Cuando alcances los 30 puntos disputarás un partido contra los *Yukichan United*. Vénceles y será seleccionable.



TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2



01> Final Fantasy X
RPG ■ Squaresoft

02> Metal Gear Solid 2
Aventura ■ Konami

03> Medal Of Honor Frontline
Shoot'em-up ■ EA Games

04> Virtua Fighter 4
Beat'em-up ■ Sega

05> V-Rally 3
Conducción ■Infogrames

06> Spider-Man
Arcade ■ Activision

07> GTA 3
Aventura ■ Rockstar

08> Mundial FIFA 2002
Deportivo ■ EA Sports

09> Aggressive Inline
Deportivo ■ Acclaim

10> Prisoner Of War
Aventura ■ Codemasters

XBOX

01> Halo
Shoot'em-up ■ Microsoft

02> Dead or Alive 3
Beat'em-up ■ Microsoft

03> Spider-Man
Arcade ■ Activision

04> Max Payne
Shoot'em-up ■ Rockstar

05> Hunter: The Reckoning
Arcade ■ Interplay

06> Gun Valkyrie
Shoot'em-up ■ Sega

07> Mundial FIFA 2002
Deportivo ■ Electronic Arts

08> Star Wars Jedi Starfighter
Shoot'em-up ■ Lucas Arts

09> Tony Hawk's 3 Pro Skater
Deportivo ■ Activision

10> Crash Bandicoot: L.V.C.
Plataformas ■ Vivendi U.

GAMECUBE

01> Rogue Leader
Shott'em-up ■ LucasArts

02> Spider-Man
Arcade ■ Activision

03> Luigi's Mansion
Arcade ■ Nintendo

04> Sonic Adventure B. 2
Plataformas 3D ■ Sega

05> Mundial FIFA 2002
Deportivo ■ EA Sports

06> Pikmin
Puzzle ■ Nintendo

07> Tony Hawk's 3 Pro Skater
Deportivo ■ Activision

08> Burnout
Conducción ■ Acclaim

09> Bloody Roar Primal Fury
Beat'em-up ■ Hudson Soft

10> Super Smash Bros. Melee
Beat'em-up ■ Nintendo

PSONE

01> Final Fantasy Ant.
RPG ■ Squaresoft

02> Final Fantasy VI
RPG ■ Squaresoft

03> Final Fantasy IX
RPG ■ Squaresoft

04> Delta Force: U.W.
Shooter ■ Rebellion

05> Mundial FIFA 2002
Deportivo ■ EA Sports

JAPÓN

01> Winning Eleven 6
Deportivo ■ Konami-PS2

02> Kingdom Hearts
RPG ■ Squaresoft-PS2

03> Final Fantasy XI
RPG ■ Square-PS2

04> Tekken 4
Beat'em-up ■ Namco-PS2

05> World Fantasista
Deportivo ■ Square-PS2

GAME BOY ADVANCE

01> SMW: Super Mario Advance 2
Plataformas ■ Nintendo

02> V-Rally 3
Conducción ■ Infogrames

03> Golden Sun
RPG ■ Nintendo

04> Spider-Man
Arcade ■ Activision

05> Crash Bandicoot XS
Plataformas ■ Vivendi U.

DREAMCAST

01> Shen Mue II
F.R.E.E. ■ Sega

02> VIRTUA TENNIS
Deportivo ■ Sega

03> NBA 2K2
Deportivo ■ Sega

04> Phantasy Star On-Line V2
RPG On-line ■ Sega

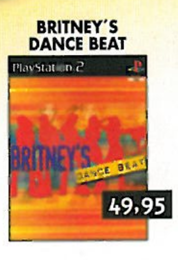
05> Crazy Taxi 2
Arcade ■ Sega

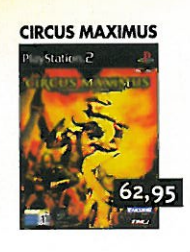


Expertos en informática



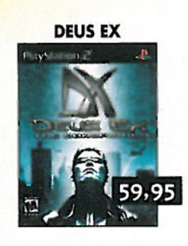
BARBARIAN


BRITNEY'S DANCE BEAT


CIRCUS MAXIMUS


COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE




DEUS EX


DOWNFORCE


ENDGAME


F1 2002


GITAROO MAN


G. TURISMO CONCEPT: 2002 TOKYO-GENEVA




SOFTWARE

FIFA FOOTBALL 2002	54,95
FINAL FANTASY X	64,95
GTA III	62,95
INT. SUPESTAR SOCCER 2	59,95
MANAGER DE LIGA 2002	64,95
METAL GEAR SOLID 2	54,95
MOTO GP 2	59,95
PRO EVOLUTION SOCCER	59,95
TIME CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2	74,95
VIRTUA FIGHTER 4	59,95

ACCESORIOS

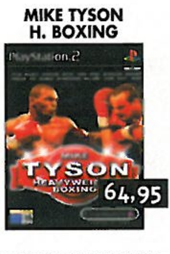
CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
MEMORY CARD SONY 8 MB.	39,95
VERTICAL STAND SONY	13,95
VOLANTE T. FERRARI RED ED.	57,95

JADE COCOON 2


LE TOUR DE FRANCE


MANAGER DE LIGA 2002


MEDAL OF HONOR: FRONTLINE


MIKE TYSON H. BOXING


PAC-MAN WORLD 2


PRISONER OF WAR


RALLY CHAMPIONSHIP


ROLAND GARROS 2002


SMASH COURT TENNIS


SOLDIER OF FORTUNE: GOLD EDITION


SPIDER-MAN: THE MOVIE


STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

STITCH: EXPERIMENT 626


SUPER TRUCKS


TD OVERDRIVE


THE OPERATIVE: NO ONES LIVE FOREVER


TIGER WOODS PGA TOUR 2002


VAMPIRE NIGHT


VAMPIRE NIGHT + PISTOLA G-CON 2


V-RALLY 3


ZIDANE FOOTBALL GENERATION 2002




CONSOLA PS One


PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS


PLAYSTATION PS One + HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL


ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE


DEXTER LABORATORY


DIGIMON RUMBLE ARENA


DIGIMON WORLD


DRAGON BALL FINAL BOUT


DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22




PANZER FRONT BIS	agosto
THE HOOBS	agosto
L. TUNES: PERRO Y LOBO (PLAT.)	agosto
HELLBOY	agosto
STUART LITTLE 2	agosto
FIREBUGS	septiembre
ZIDANE FOOTBALL GEN. 2	septiembre
PANTERA ROSA	septiembre

EL PLANETA DE LOS SIMIOS
17,95

FINAL FANTASY ANTHOLOGY


LILO & STITCH: TROUBLE IN PARADISE


METAL SLUG X


MOORKOKIN 3 ¡¡¡LA CAZA DEL POLLO!!!


RAINBOW SIX: LONE WOLF


pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es



Expertos en videojuegos

C. PAD THRUSTMASTER FIRESTORM UPAD



CONTROLLER DUAL SHOCK 2 — 29,95

DVD REMOTE CONTROL SONY



DVD REMOTE STEPS



PLAYSTATION 2 299,95

J. THRUSTMASTER TOP GUN FOX 2



MEMORY CARD SONY 8 MB — 39,95

PISTOLA LOGIC 3 P99G2 LIGHT BLASTER



VOLANTE PRO PLAY MONZA



promociones del mes

PLAYSTATION 2 + DVD REMOTE CONTROL STEPS — 309,95

¡RESÉRVALO YA! 59,95

Compra AGGRESSIVE INLINE y llévate estos AURICULARES de regalo

LANZAMIENTO 24 JULIO



ARMY MEN RTS — 29,95

BURNOUT



CRAZY TAXI



DRAGON RAGE



EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES — 29,95

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



F1 RACING CHAMPIONSHIP



FORMULA ONE 2001




PLAYSTATION 2 + METAL GEAR SOLID 2 — 319,95

GODAI ELEMENTAL FORCE



GRAN TURISMO 3: A-SPEC



LOTUS CHALLENGE



MIDNIGHT CLUB



ONIMUSHA



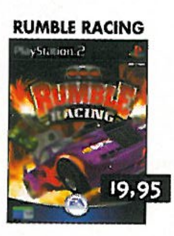
PENNY RACERS



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X



RUMBLE RACING



SHIFTERS



SMUGGLER'S RUN





IMPUESTOS INCLUIDOS



SPY HUNTER



SUPER BUST-A-MOVE

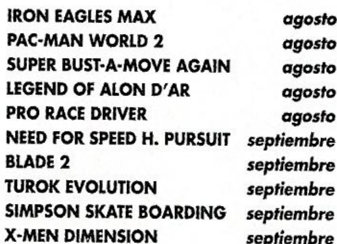


TARZAN FREERIDE



TEKKEN TAG TOURNAMENT





IRON EAGLES MAX	agosto
PAC-MAN WORLD 2	agosto
SUPER BUST-A-MOVE AGAIN	agosto
LEGEND OF ALON D'AR	agosto
PRO RACE DRIVER	agosto
NEED FOR SPEED H. PURSUIT	septiembre
BLADE 2	septiembre
TUROK EVOLUTION	septiembre
SIMPSON SKATE BOARDING	septiembre
X-MEN DIMENSION	septiembre

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es



Informática y videojuegos







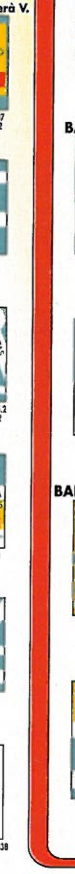












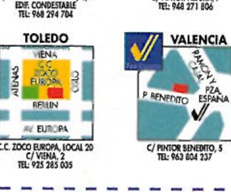

















A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VIA, s/n
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza
C/ VIA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

BARCELONA (GLORIES)
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n
TEL: 933 608 174

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLAÇA SANTS)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA
C.C. DIAGONAL MAR
AV. DIAGONAL MAR, 3
TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALA
C/ OLOF PALME, s/n
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V.
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARO PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEON
TEL: 947 222 717

CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CÓRDOBA
C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A
Av. J. M. Martirell, s/n
TEL.: 957 468 076

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERIA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MUGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVIA GC-1. SALIDA 28

LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID (CALLAO)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA)
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (Bº PILAR)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n
TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, s/n
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HUMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MADRID Villalba
C.C. PLANETOCIO, L. 58-59
Av. Juan Carlos I, 46
TEL.: 918 492 379

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA
C.C. VIALIA, LOCAL 6
ESTACIÓN DE RENFE
36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMON Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGION, s/n
TEL: 954 915 604

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Torrent
C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

ZARAGOZA
C/ CADIZ, 14
TEL: 976 218 271

Nuevas tiendas

ASTURIAS Oviedo
C.C. LOS PRADOS. LOCAL 12
C/ FDEZ. LADREDA, s/n
TEL: 985 119 994

BALEARES Palma M.
C/ BOLSERIA, 10
TEL: 971 727 663

BALEARES Inca
C/ PELAIRES, 10
TEL: 971 883 140

BARCELONA Manresa
C.C. CARREFOUR, LOCAL 12
C/ Alvar Aalto, s/n
TEL: 938 730 838

LAS PALMAS
C.C. SIETE PALMAS
Avda. FELO MONZON, s/n
TEL: 928 419 948

CREACIÓN NUEVOS CENTRO MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres forma parte de nuestra red de franquicias, llama al:

917 791 307

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

CSP

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 3,58 €, Baleares + 4,78 €

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-07-2002

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.

Por Fax: 913 803 449

Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es

Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 3,58 €   Baleares + 4,78 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 60 € **EL PORTE ES GRATUITO.**
(Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.
Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

LINEA DIRECTA

por Doc

CARTA DEL MES

Mejorar Gran Turismo

¡Hola! me llamo Juan. Soy un lector vuestro y me gustaría saber si podremos disfrutar algún día de un *Gran Turismo* con un buen podium, la figura de un piloto, con circuitos reales y sobre todo con una parrilla de salida compuesta por al menos 15 o 20 bolidos. Porque la verdad, es que más que un juego de carreras, parece la enci-



clopedia del automovil. Muchos coches, muchos graficos, buen control... En fin, precioso, pero a la hora de correr, decepcionante. Lo unico que te hace correr es el coche nuevo que vas a ganar, pero cuando ya lo tienes te aburres porque no hay competitividad. ¿Para que te vas a romper la cabeza probando piezas, si luego solo tienes "5" rivales en la pista? Una lastima.

Juan Fernández, vía e-mail

Próxima Generación

Díaz Recio, vía e-mail.

*Hola **Doc**, ¿cómo te va? tengo unas dudas:*

- *¿Para cuándo veremos juegos con una calidad gráfica como las pelis Shrek o Monstruos S.A.?, ¿Para la proxima generación de consolas?*
- *¿Cuándo saldrá Tekken 4, The Getaway y Colin McRae 3?*
- *¿Cuál es el juego más esperado ahora que ya ha salido Metal Gear Solid 2?*
- *en muchos sitios dicen que **PS2** está acabada y que no puede dar más de sí, ¿tú qué opinas?*

- **Después de ver lo que son capaces de hacer GameCube, PS2 y Xbox, la próxima generación de consolas será capaz de eso y mucho más.**
- **Tekken 4 y The Getaway llegarán en navidades. Aún no se sabe nada de Colin McRae.**
- **Hay tantos... GTA:Vice City, Stuntman, GT Concept, Silent Hill 3...**
- **¿Has leído el reportaje del E3? A PlayStation 2 todavía le queda mucho por enseñar.**

Emotion Engine Vs P3

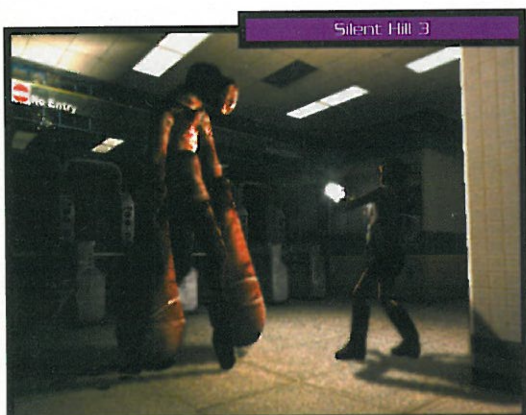
John Alexander López, vía e-mail.

*Hola **Doc** te escribo desde las lejanas tierras de Venezuela. Aquí tengo unas cuantas dudas que quiero que me respondas:*

- *¿**Square** va a dejar de programar para la máquina de **Sony** para programar en las máquinas de **Nintendo**?*
- ***Nintendo** con su **GC** ¿le ganará a la ya experimentada **PS2** o a la más joven **Xbox**, teniendo en cuenta el precio de ésta?*
- *El CPU de la **Xbox** es un Pentium 3. ¿Crees que es más poderosa que la emotion engine?*
- ***Dreamcast** ya murió, **Sega** pasó a editar juegos. ¿Crees que volverá algún día a sacar una nueva consola?*

- **No. Square ha vuelto a programar para Nintendo, pero las máquinas de Sony seguirán siendo su predilección y las primeras en tener las últimas entregas de su famosa saga Final Fantasy.**
- **Nintendo ha puesto en el mercado una potentísima máquina a un precio más que competitivo, pero todo dependerá de los juegos que aparezcan para una u otra máquina.**
- **Se supone que su arquitectura es similar a la de un Pentium 3, pero funciona a una frecuencia de reloj de más del doble que la del EE de PS2.**
- **Está obteniendo buenísimos resultados como productora y sus equipos de progra-**

Silent Hill 3



Shrek



Algún día, dentro de poco, la calidad gráfica de los juegos será tan alta como la de películas del estilo Shrek o Monstruos S.A. Ya veremos qué nos depara la nueva generación de máquinas: **GameCube 2, Xbox 2, PS3...**

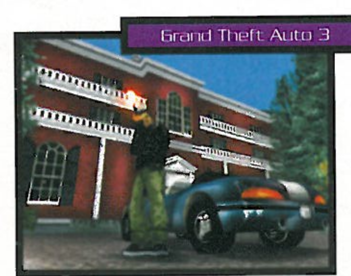
GT Concept 2002



Final Fantasy XI



Grand Theft Auto 3



Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Linea Directa con Doc



El esperado Colin McRae promete convertirse en el rey de los rallys en los 128 bits, tanto con **PS2** como con **Xbox**.

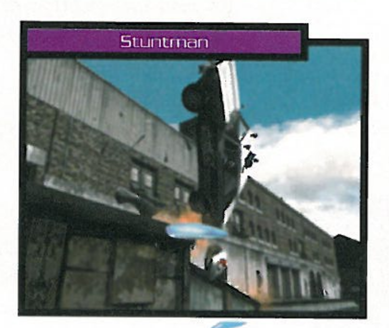
Metal Gear 2 Substance

TERMÓMETRO

CALIENTE. El *stand* de Nintendo en el E3 estaba abarrotado de obras maestras.

TEMPLADO. El nuevo retraso en la aparición en el mercado del esperadísimo *Commandos 2*.

FRÍO. Aún no hay noticias de una bajada de precio de **PlayStation 2**.







mación están trabajando mejor que nunca. Si esto cambia algún día, puede que veamos una nueva consola de Sega.

Dragon Ball Z en PS2

Domin Jiménez, vía e-mail

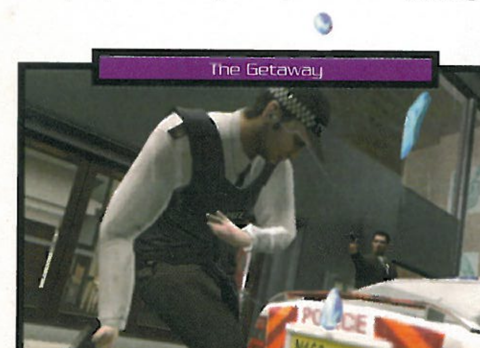
*¿Hola, cómo estáis todos de la revista **SuperJuegos**? Aquí van unas preguntas:*

■ *¿Saldrá algún Dragon Ball para **PS2**? Pero me refiero a un Dragon Ball que pueda competir con Soul Calibur o Tekken 4. Creo que será muy difícil, ¿no?*

■ ***PS2** tiene DVD, pero mientras lo ves éste se cuelga, como por ejemplo la peli de Cero En Conducta, ¿sabes si hay alguna manera de solucionar ese problema?*

■ ***Infogrames está actualmente completando el desarrollo de una versión de Dragon Ball Z para PS2. Sin embargo, dudo mucho que pueda llegar a competir con títulos como Tekken 4 o Virtua Fighter 4.***

■ ***Si hay alguna película no compatible con PS2, no podrías empezar a verla. Así que, te pueden ocurrir dos cosas: que el lector de tu consola esté algo sucio (intenta limpiarlo con un CD limpiador de los buenos) o que el DVD que estés intentando poner tanga algunos arañazos o suciedad.***











INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

Laurita Pérez. No te preocupes, si me mandas tus dibujos por email, mientras esten a 300 de resolución y a unas dimensiones aceptables, no tengo ningun problema...

Daw. Si tienes problemas con los examenes, yo tengo la solucion: deja la ingesta de aguarras. Seguramente conseguiras mas concentracion sin tener que levantarte cada diez minutos al WC para aliviar tu intestino.

D. J.´S Lock. Este nuevo socio apunta alto. Parece incluso mas necio que los habituales. Pero tronco, por mucho que te guste dibujar... ¿no crees que tambien debes salir algo? Vale que en tu reformatorio lo pasas debuti, pero la cosa esta en hacer de todo, no solo explotarte granos y hacerle la pedicura al párroco.

Adolfo. Creo que ya va siendo hora de que te alistes en la legion. La cabra necesita un sustituto como tú.

Por fin **Laura** se acuerda de nosotros (bueno, de mí se acuerda todas las noches). Y, como siempre, un excepcional dibujo marca de la casa.

Un lametraserillos que se confunde

Juan Madrazo, Santander

Qué pasa Golferas. Te escribo de nuevo, a ver si me publicas de una vez una carta.

■ ***No sé de qué te quejas, si ya salió tu nombre publicado en la lista de acosadores de gallinas de la policía. Eres toda una figura editorial.***

Me encanta tu sección, es lo mejor que leo cada mes.

■ ***Pues yo, sin conocerte, te odio. Mira lo que son las cosas. Y di mejor que es lo único que lees... o que te leen, porque recuerda que dejaste plastilina para septiembre, so cazurro. ¿Por qué no haces un favor a la humanidad y te vas a pelotear a una revista de la competencia? Igual te lo agradecen.***

Me gustaría, si no te importa, que pusieras mi dirección para escribirme con la gente asidua, como yo, de Internecio.

■ ***Pues no me da la gana. Si quieres pon un anuncio en la sección de contactos de Fusta Ardiente Magazine.***

Sólo me queda animarte para que sigas así, dando caña. Me despido con un abrazo.

■ ***Perdona majete. Yo seguiré como me de la gana y daré caña a quien yo quiera. Por mí, despídete de ti mismo, que no hay quien aguante tanto baboso. Y el abrazo dáselo a tu hamster. Aquí sólo caña, no mariconadas. A pelotear a Línea Directa.***



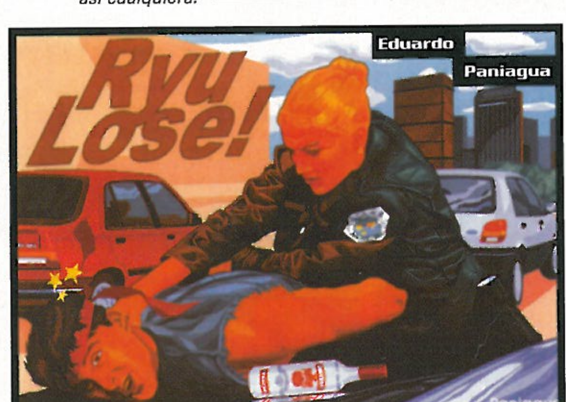
*www.iespana.es/abelgranadosartweb. Este es el pasaporte para la página de **Abel** en la que podréis encontrar sus dibujos. Aquí una pequeña muestra de su arte.*



*Me fastidia reconocerlo, pero **Lock** no lo hace mal del todo. Me refiero a dibujar, aunque con su inexistente vida sexual, así cualquiera.*

TOP NECIO

1. **Daw** — Por sus agobios de fin de curso
2. **Abel Granados** — Por su web de dibujos
3. **Monica Revilla** — La acosadora del email
4. **Eduardo Paniagua** — El dibujante incesante
5. **D. J.´S LOCK** — El nuevo integrante del club



*Ryu conduciendo «pedo» perdido... Y claro, llega **Belén** nuestra «maketa» vestida de poli, y le da lo que merece. Como hace cuando llega su marido tarde.*

La radio del verano



Megatop ha preparado un número de lo más veraniego. Con la revista de julio-agosto, conseguirás la radio más cañera, para que estés al loro de la música que va a arrasar este verano. Podrás elegir entre cuatro llamativos colores: azul, naranja, rojo y verde. Este mes, dedicamos un especial de varias páginas a las películas que se estrenarán este verano: La Edad De Hielo, todo un prodigio de la animación al servicio de unos simpáticos personajes prehistóricos; Scooby-Doo, la adaptación a la gran pantalla de la famosa serie de dibujos animados protagonizada por el perro más glotón y cobardica de la historia; y Gordo Mentiroso, con Frankie Muniz, el joven intérprete de la serie televisiva Malcolm, entre otros filmes. Además, te contamos las últimas novedades y lanzamientos discográficos de los chicos de Operación Triunfo. Y te presentamos los robots más alucinantes de Lego, para que puedas construirlos en tu casa; la moda más cómoda para estas vacaciones; el gran Pau Gasol y las estrellas de la NBA. Y te invitamos a descubrir los parques Valwo, Aquópolis y Faunia. ¡Ah! y no te pierdas la cuarta entrega de la guía coleccionable de las ediciones Oro, Plata y Cristal de Pokémon.

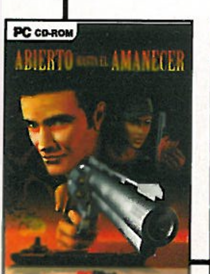


24 páginas con todo el E3

El número de julio de PlayStation 2 Revista Oficial tiene un claro protagonista: el E3 de Los Ángeles. Una feria que, como cada año, se convirtió en el epicentro de la industria y en la auténtica muestra de lo que vamos a poder disfrutar en los próximos meses. Nada menos que 24 páginas con la información más completa sobre los juegos venideros que aterrizarán en PS2, así como el futuro soporte On-line de la consola. Y para que vayas abriendo boca, hacemos la primera aproximación al juego de conducción Stuntman, un simulador de especialista de cine en el que habrá que realizar las maniobras más espectaculares que nos indique el director de la película. Original y gráficamente bestial. Y como en todos los números, analizamos los lanzamientos del mes, con mención especial a V-Rally 3, Spiderman, Aggressive Inline y Prisoner Of War. Precisamente, de este último juego de Codemasters os ofrecemos una guía completa para que puedas salir con vida de sus cinco peligrosas fases. Por último, no te pierdas el DVD-ROM de la revista, el único del mercado con demos jugables de PS2, que en esta ocasión ofrece nada menos que 10 demos, entre las que te recomendamos no perderte las de Medal Of Honor: Frontline, Smash Court Tennis 2 y Star Wars: Jedi Starfighter. Ya en tu quiosco por sólo 6 Euros.

Modelos a medida

Este mes PC PLUS le propone que construya su propio ordenador. Para ello se da un repaso a los mejores componentes, se indica cómo diferenciarlos e instalarlos. Además, también puede valorar los tres modelos montados en el laboratorio de la revista atendiendo a distintas necesidades: equipo de élite, gama media y para empezar. Podrá disfrutar de unas comparativas interesantes: pantallas planas TFT de 15", atractivas y a buen precio; y software de gestión de correo electrónico. No hay que olvidar los productos de hardware y software más sugestivos, como las novedosas tarjetas gráficas nVidia Quadro 4 XGL y la Matrox Parhelia, un sistema Pentium 4 a 3 GHz, la cámara digital HP PhotoSmart 812 o el portátil Compaq Presario 2802, entre otros. Regalamos un juego 3D completo valorado en 39 Euros: Abierto hasta el amanecer. Y un SuperCD con programas completos de Microsoft Baseline Security Analizer y Zone Draw3.







ULTIMA HORA

PlayStation Awards 2002. El pasado 6 de junio tuvo lugar en Japón la entrega anual de los premios PlayStation que otorga la propia Sony. *Final Fantasy X* fue el gran triunfador del evento, consiguiendo el Gran Premio de este año, además de muchos otros como el premio Doble Platino (por haber sido el único título con un volumen de ventas mayor de dos millones en Japón), el de los usuarios y programadores.



Arc The Lad en PS2. Con el nombre de *Arc The Lad: Spirits Of The Dead*, la versión para los 128 *bits* de Sony de esta mítica saga de *RPG* está prácticamente lista para su lanzamiento, que tendrá lugar este otoño en Japón. Presentando un entorno completamente en 3D, el juego está protagonizado por Kharg, Lilia y Paulet. El sistema de batallas por turnos será muy parecido al que ya vimos en las tres entregas para PSone.



Final Fantasy Bible. Square ha anunciado que lanzará el próximo 25 de julio en Japón una colección de DVD vídeo llamada *Final Fantasy: The Adventure Bible*, al precio de 13.000 Yenes. Serán tres discos que cubrirán la evolución de la saga desde su primera entrega. Además se nos relatará el argumento de cada una de las entregas y conoceremos detalles nunca antes revelados de su programación. Cada disco se ocupará de cada uno de los sistemas en los que ha aparecido la saga.

SEGA

The House Of The Dead Movie



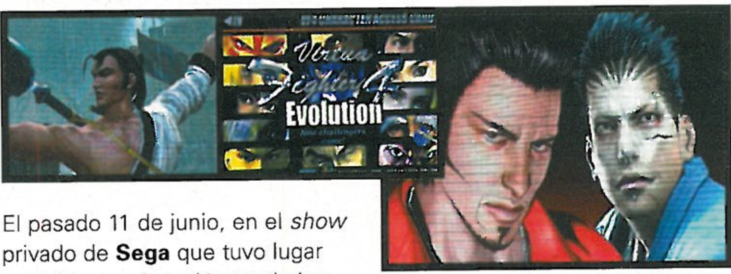


Una nueva adaptación de un videojuego.

Hace algunas semanas comenzó el rodaje en **Vancouver**, **Canadá**, de la película inspirada en la saga de *shooters* de **Sega**. Producida por **MindFire Entertainment**, el filme cuenta las andanzas de un grupo de jóvenes que llegan a una isla apartada infestada de zombis. Dos de los ejecutivos más importantes de **Sega** aparecerán caracterizados en la película.

SEGA

Virtua Fighter 4 Evolution



Goh y Brad son las nuevas incorporaciones al elenco de personajes ya conocidos de Virtua Fighter 4.

El pasado 11 de junio, en el *show* privado de **Sega** que tuvo lugar en **Tokio**, se desveló uno de los secretos mejor guardados de la compañía. Fue la presentación de ***Virtua Fighter 4: Evolution***, donde se mostró que se trata de una entrega mejorada y ampliada de el último *crack* de la lucha de **Sega**. Funcionando en el *hardware* de **Naomi 2** (y no bajo una placa basada en la tecnología de **Xbox**, como se había rumoreado), el juego presenta a dos nuevos personajes. **Brad Burns**, quien utiliza las técnicas del *Kick Boxing*, y **Goh Hinogami**, que practica el *Judo*. Además, se han incluido nuevos escenarios, como un ascensor de carga en pleno movimiento, y nuevos modos de juego como el *Quest*. Aún no se conoce en qué formato aparecerá la versión doméstica.

CAPCOM

Dino Crisis 3



Capcom ha confirmado que la próxima entrega de su saga de Survival Horror con dinosaurios aparecerá en exclusiva para la consola de **Microsoft** a finales de este año. Por lo visto, esta vez la acción se traslada a una gran nave espacial en ruta por la galaxia.

TODOS ESTOS JUEGOS TE COSTARÍAN













Con PlayStation®2 Revista Oficial los habrías JUGADO antes de COMPRARLOS



PlayStation®2
Revista Oficial - España

Este mes 10 DEMOS JUGABLES de:

- Medal of Honor Frontline
- Star Wars Jedi Starfighter
- Smash Court Tennis
- Red Card Soccer
- Super Trucks
- Frequency
- Tiger Woods PGA Tour
- Peter Pan 2
- Taz Wanted
- Esto Es Fútbol 2002

La única revista con Demos Jugables



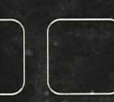


PlayStation 2 ¡MALDITA REVISTA!











MIB™

MEN IN BLACK II

ALIEN ESCAPE

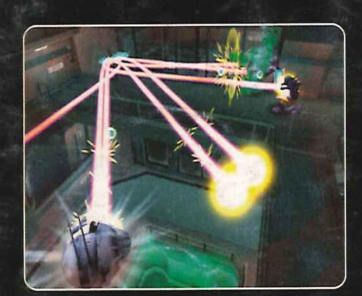
"Men In Black 2(TM): Alien Escape es un juego de acción, que te llevará a revivir la diversión y el humor de las películas MIB.

Mantén los ojos abiertos. Si son viscosos, babosos, verdes, reptan o eructan, aplástalos y acaba con ellos.

Métete en el pellejo de los personajes de la película (Jay o Kay) y mantén alejada a la escoria alienígena, no dejes que invadan la tierra."









www.mib2-game.com